免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪恶の Aogu 合니다 小组
3DM-SMV

杂志信息：

名称：PSVITA 专辑 VOL.4

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2013年3月11日

页数：212页

新的一年希望自己能更上一层楼。

PSV 专辑

PSV SPECIAL

VOL.4

北通®
BETOP
经典
延续
动力堡垒移动电源
低能损耗/高效转换
产品特点
86克；无记忆效应；高速充电；聚合物锂离子电芯

PSV专辑

PSV SPECIAL

VOL.4

封面设计：葛华栋　责任编辑：郑仲勋

你可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下：http://www.tudou.com/programs/view/oolaEdk2THI/
密　　码：DFH0316

[Vita动态]

2 重大升级——PSV 2.0固件更新介绍
5 让你的速度飞起来——PSN下载提速教程
7 享受末日重生的游戏风暴--PSV新年导购
10 DLC天国

[Vita企划]

12 逆境求存——PSV 2013新作展望22 梦幻之星在线

[Vita劲作]

21 PSV新作发售表
22 梦幻之星在线2
27 灵魂献祭 试玩版

[Vita攻略]

特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2 31
伊苏 塞尔塞塔的树海 47
使命召唤 黑色行动 解密 77
PS全明星大乱斗 88
刺客信条Ⅲ 自由使命 95
小小大星球 PSV 113
街头霸王对铁拳 128
DJMAX旋风 曲调 138
初音未来 女歌手计划 f 142
灾厄 重生 148
信长之野望 天道 威力加强版 159
AKB1/149 恋爱总选举 173
Fate/stay night 新星 178
间谍猎车手 180
信长FIFA 13 182
极品飞车 新·最高通缉 184
世界拉力锦标赛3 190
涂鸦小子 193
维京海盗大战 199
纸盒战机W 201
火箭鸟 铁汉雄鸡 203

健康游戏忠告 抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

重大升级

——PSV 2.0 固件更新介绍

文 LIKY 美编 咕噜

11月20日，PSV的系统固件迎来一次较大的升级，版本号由之前的1.81直接变更到2.0。掐指一算，PSV自2011年12月17日发售至今，差不多刚好一年的时间，在这一年的时间里，PSV的固件一直处于1.0的时代发展，官方选择在这个时候发布2.0固件，也许正是有着周年革新的纪念意义，而这次的2.0固件，是否真的有着其字面意义上的重大进化呢？下面我们就来细细了解一番。

实际上，本次的2.0升级也确实有着许多功能上的革新，称得上是一次阶段性的大跨越，其中最大的一个亮点就是支持了PlayStation Plus（以下简称PS Plus）的服务，此外还有加入邮件客户端、改善浏览器功能等诸多变化，关于PS Plus的内容我们放到最后再说，先来看看系统本身的进化。

浏览器功能大幅改善

关键点

■游戏中也可同时开启浏览器
■改善页面显示速度及流畅度
■支持指针打开链接
■加入与推特的联动
■强化支援HTML5和JavaScript

浏览器这次的更新比较显著，首先是终于加入了与游戏的同时启动功能，之前玩游戏时如果要开浏览器，必须关闭游戏程序，两者无法同时运行，这一点曾广受玩家诟病，现在终于解决了这个应该不算问题的问题，虽然有点晚，但总比不解决强。浏览器这次还加入了箭头指针功能，在按住L或R键时，用手指点击屏幕便会出现指针，可以用来在新窗口打开链接，此外，点击浏览器右下角菜单可以发现多了一个“发推”的选项，这两个字也许会让很多人摸不着头脑，其实这是一个与推特（Twitter）的联动，玩家只要先在PSV中绑定了推特账号，便可通过这个选项将浏览器页面发送到推特上与其他朋友分享，不过限于国内的网络环境，这个功能基本是废的。除了以上新功能，这次浏览器在流畅度和速度方面都有一定加强，拖动页面时顺畅多了，也基本见不到讨厌的“灰格子”了，用户体验明显好多了。

▶点击浏览器右下角菜单可以将页面内容直接发送到「推特」。

▲按住L或R键再用手指点击屏幕便会出现指针，用来打开新链接。

电子邮件开始加入

电子邮件成为2.0固件的标配功能之一，在主页可以看到它的图标，直接点击便可启动。

在使用之前当然要先添加自己的邮件账户，如果有Gmail和Yahoo邮箱可以进行简单账号设定，直接填入账号密码便可（小编实际测试，Gmail账号成功登录，而Yahoo邮箱老是出错，原因未知），其他邮箱就要复杂一些，需要设置邮件服务器以及协议等等。

关键点

■支持IMAP/POP邮件帐户
■支持发送照片或截图

邮件支持最多5个账号，并可以存储联系人资料，最多5000个，当然联系人资料只有姓名和Email地址，而且联系人无法导入，需要自己一个个手动添加，添加后的联系人在发送邮件时便可直接选取了。发送邮件时可以添加照片作为

▲邮件基本功能还比较简陋，基本只能显示简单的文字图片内容。

▲撰写邮件可以添加图片作为附件。

▲可以设定邮件的自动接收方式。

附件，可以直接拍照或者在主机相册中选取截图。

总的来说，PSV 邮件的功能还比较简陋，收到邮件时，简单的文字、链接等文本内容显示倒还正常，但是一些带有图片等复杂内容的邮件就会显示不全，甚至干脆提示为“这是 PSV 不支持的格式”，附件格式目前也仅仅支持图片。

在邮件的设定菜单中可以设定邮件的自动接收方式，有每 15 分钟、每 30 分钟、每小时 3 种。据官方公布情报，设定了自动接收后，玩游戏时收到邮件会直接跳出提示窗口，及时让玩家获知，但是小编实际测试时却始终没有收到（测试游戏为《灵魂献祭》试玩版），不知道是不是个案。

QQ 邮箱的设置

PSV 版的邮件程序支持我们常用的 IMAP/POP 邮件帐户，经过小编测试，QQ、163 等国内主流邮箱基本都是可以添加的，但添加后有时会报错，不过之后收取邮件正常，发送邮件会出错（Gmail 账户则无此问题），不知道其他人如何，这里先将添加方法简单说一下，以 QQ 邮箱为例。

名称：任意
电子邮件地址：填写你邮箱名
协议：POP
接收邮件设定
Host Name（主机名）：pop.qq.com
用户名：填入你的邮箱名
密码：填入你的邮箱密码
发送邮件设定
Host Name（主机名）：smtp.qq.com
使用者名称：填入你的邮箱名
密码：填入你的邮箱密码

内容管理增加新功能

之前 PSV 连接电脑传输资料时只能采用 USB 方式，这次加入了 Wi-Fi 无线传输的方式，摆脱了数据线的限制。使用该方式时要保证 PSV 与电脑处于同一网段的无线局域网中，即家里要有无线路由器，电脑、PSV 都通过该无线路由器上网。另外，电脑端的“内容管理助手”也必须更新到新版才行，

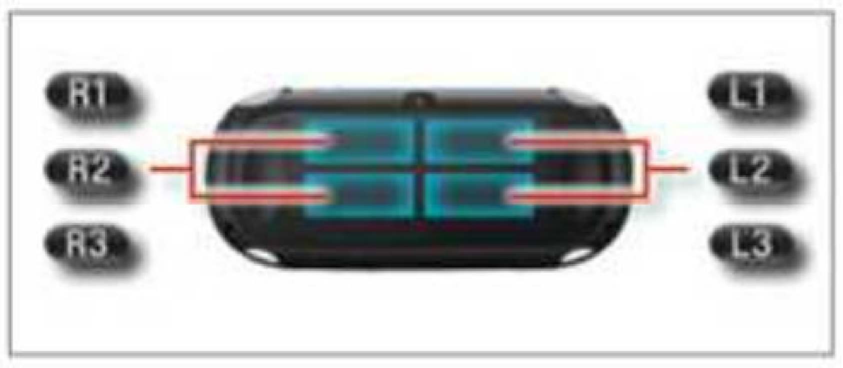
关键点
■支持 Wi-Fi 无线传输
■支持文件夹复制

新版中多出了一项“使用 Wi-Fi 连接 PS Vita”的选项，专门支持 Wi-Fi 传输功能。另外，这次更新的内容管理支持在 PS3 或电脑上将相片或影像的文件夹整个复制至 PSV，比以前更为方便。

PS 游戏

运行 PS 游戏时，画面尺寸增加“自定义”一项，可在屏幕上拖曳或内拨、外拨，改变画面大小。另外“控制器设定”中新增了“配置背面触碰板”的选项，我们可以用背触板来映射 L1、L2、L3、R1、R2、R3 键，提高操作性。

关键点
■画面尺寸增加“自定义”
■背触板支持按键映射



Wi-Fi 连接电脑的步骤

1

在电脑上的“内容管理助手”中勾选“使用 Wi-Fi 连接 PS Vita”

2

启动 PSV 端的“内容管理”，选择“Wi-Fi”连接的方式。

3

在“添加设备”中选择自己要连接的电脑。

4

电脑端会出现配对的密码，记下 8 位数字。

5

回到 PSV 端，输入刚才的 8 位数字，完成添加。

6

此时 PSV 与电脑已经完成连接，可以看到有一个 Wi-Fi 的图标，之后便可像用 USB 方式一样管理内容了。

2.0 其他更新功能一览

1. 截图功能大幅提升速度，并于后台完成，不再出现提示字样。
2. 地图程序添加天气情报，可以在设定中开启或关闭，另外地图还增加通过Email发送地理位置的功能。
3. 系统菜单中增加“最新资讯”的提醒方式，可以分别设定各个程序和消息的提醒方式，包括通知栏是否提示、音效是否打开以及PS灯是否亮起。
4.near界面变化，显示方式重新归类，好友动态被移至系统“好友”应用中
5. 支持按键操作的系统应用增多，包括有派对、PS Store、朋友、群信息、奖杯、照片、地图。
6. “朋友”程序中，添加好友时可以附加留言。
7. 播放影像支持略过章节，同时增加0.5倍速慢放功能，快捷键是方向键↓（左摇杆↓也可以）。

▲near的界面与以往有所不同，更加简洁明了。

8. 在Wi-Fi设定中增加“自动切断Wi-Fi”的选项。
9. 在PlayStation Network菜单中增加Twitter选项，用来绑定推特账号
10. 在PlayStation Network菜单中

▲“最新资讯”可以分别设定各个程序和消息的提醒方式。

增加PlayStation Mobile选项。
11. 在音乐或影像的播放列表中，之前标题过长会显示不全，现在会滚动显示完全。

PS Plus——会员专享五大特权

PS Plus是索尼为PSN会员推出的一项增值服务，之前已经对应了PS3平台，在PSV更新为2.0固件后，这项服务也正式在PSV上展开。玩家只要付费成为会员后就可以享受一系列优惠服务，包括：定期的免费游戏下载、购买打折游戏、下载专有内容、云存储空间、自动更新数据等，内容可谓相当丰富，下面我们就来具体看看。

特权一：免费游戏

在会员有效期间，玩家可以无限制地游玩指定游戏，官方基本上每月都会提供不同的免费游戏，包括有PSV、PSP、PS3等多平台的多款游戏，比如港服11月的免费PSV游戏是《未知海域 黄金深渊》和《13号小队》，12月又增加了一款《太阳花》，当然还有其他的几款PSP免费游戏。需要注意，免费游戏只能在会员有效期内可正常游玩，超过期限后再运行就会出错，除非继续续费成为会员。而奖杯系统则没有限制，已经获得的奖杯超过会员期后不会回收。

▲PSN上已经有PS Plus的专门频道，可以看到免费游戏一览。

▲系统菜单中可设定PS Plus的自动下载功能。

特权二：折扣

官方定期提供一些PSV游戏和付费DLC的打折销售，有些DLC内容甚至是会员所独有。

特权三：在线游戏资料备份

PS Plus提供最多2GB的线上存档备份空间(PS3及PSV各1GB)，我们可以将自己主机内的游戏存档备份到网上（即使是无法Copy的存档也能备份），之后玩家也可以随时将存档恢复到本地。这个功能对于那些同时拥有PS3、PSV的玩家来说无疑是最方便的，他们可以更方便地在PSV和PS3之间同步存档了。

特权四：自动更新

PSV会在玩家设定的时间自动下载安装游戏试玩版和游戏更新，也会自动下载安装新的系统软件，并于完成后进入待机模式。

特权五：奖杯自动同步化

玩家的奖杯资料会自动进行更新，奖杯信息自动上传到PSN服务器。

▲成为会员后，在PSV“内容管理”菜单中就可以找到“在线存储”的选项了。

PS Plus付费方案

目前各个地区的PS Plus服务已经全面展开，而不同地区的PS Plus付费方式略有区别，提供的内容也都不尽相同（主要是免费游戏或打折游戏不同），各地区付费方案具体如下。

美服	3个月17.99美元，1年49.99美元
欧服	3个月14.99欧元/11.99英镑，1年49.99欧元/39.99英镑
日服	30天500日元，1年5000日元
港服	30天38港币，1年233港币

免费游戏一览（12月）

（注：因免费游戏会不断更新，以下名单只做参考）

机种	游戏名	游戏原名
美服		
PSV	未知海域 黄金深渊	UNCHARTED: Golden Abyss
PSV	重力异想世界	Gravity Rush
PSV	反重力赛车2048	WipeEout 2048
PSV	涂鸦小子HD	Jet Set Radio HD
PSV	外星粒子觅食传说	Tales From Space: Mutant Blobs Attack!
PSP	最终幻想战略版 狮子战争	FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS
欧服		
PSV	未知海域 黄金深渊	UNCHARTED: Golden Abyss
PSV	重力异想世界	Gravity Rush
PSV	外星粒子觅食传说	Tales From Space: Mutant Blobs Attack!
PSV	时空电球	Chronovolt
PSV	尼特的地下冒险	Knytt Underground
PSV	广阔天空 无限	Big Sky Infinity
PSP	超级星尘	Super Stardust Portable
日服		
PSV	突击兵团	アサルトアーミーズ
PSP	出击！兵锋	出たな！！ ツインビー
PSP	疯狂出租车 双重打击	クレイジータクシー ダブルパンチ
PSP	捉猴啦 比波猴战记	サルゲッチュ ピポサル战记
PSP	影响力解谜	INFLUENCE
港服		
PSV	未知海域 黄金深渊（中文版）	UNCHARTED: Golden Abyss
PSV	13号小队	Unit13
PSV	太阳花	Sunflowers
PSP	幻想水浒传 编年史	Genso Chronicle
PS	铁拳2	Tekken 2
PS	格斗之王98	THE KING OF FIGHTERS'98
PS	银河快枪手	Gunners Heaven
MINIS	蜂窝扫雷	Hive Sweeper

比较各地区的PS Plus内容不难看出，美服、欧服的免费PSV游戏最多，相对来说性价比较高，港服虽然价格最便宜，但内容却也相应少很多，至于日服，每月只有一款免费PSV游戏提供（11月是《墨鬼》，12月是《突击兵团》），实在有点不厚道，不知道以后会不会加大力度。

▶日服提供有7天免费体验期，大家可不要错过。

附录：PSV后续固件升级

■2012年12月4日，PSV 2.01固件升级放出，这次升级主要修补之前2.0固件出现的PSN+会员的存档不能自动上传的问题，此外强化了系统的安全性与稳定性。

■2012年12月19日，PSN 2.02固件升级放出，此次属于可选更新，主要是提高系统及软件兼容与稳定性。

让你的速度飞起来

——PSN 下载提速教程

文 LIKY 美编 咕噜

用 PSV 下载游戏常常要经历漫长的等待，这一点经常登录 PSN 的玩家应该深有体会，即便家里网速足够快，但到了 PSV 上似乎就有了瓶颈，下载一个试玩版游戏等待数十分钟甚至数小时都是常有的事情，那有没有提高下载速度的办法呢？当然是有的，以下就来教给大家方法，让你的 PSV 下载速度提高数倍。

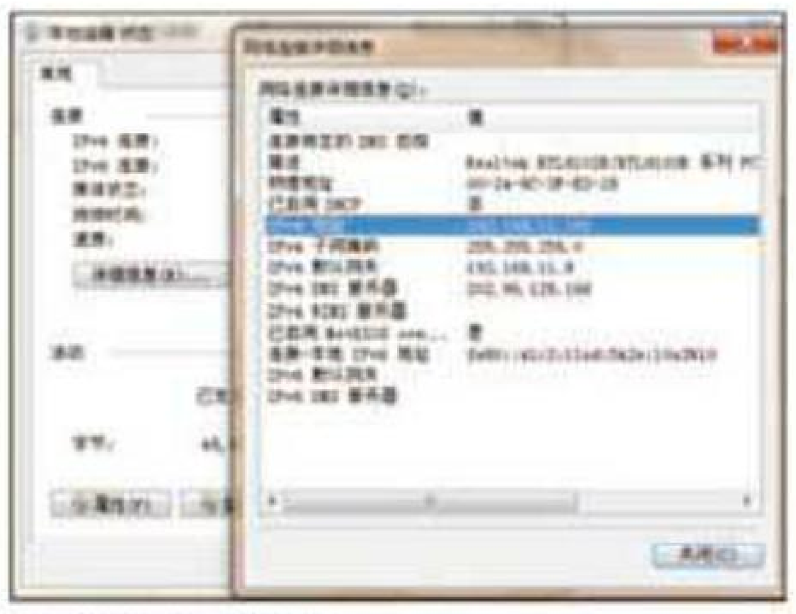
PSN DM 使用教程

前提条件，家里有无线网络环境（路由器）且要有一台电脑，然后电脑、PSV 都通过路由器上网，处于同一网段内。

具备以上条件后，我们只需要借助一些小软件便可实现 PSN 下载加速目的。目前此类软件还不止一个，比较知名的有“PS3 Proxy Server”、“PSN DM”和“PSX Download Helper”，性质都基本一样，就是利用 PSV 连接电脑，然后通过电脑来加速下载。以下我们先以 PSN DM 为例来讲解。

1 在 PSN 上选择要下载的内容，这里以《心灵传说 R》试玩版为例，文件大小为 322M，点击下载后可以看到，正常下载需要 49 分钟左右，此时先选择暂停下载，然后开始下面的操作。

2 查看一下电脑的 IP 地址，以 WIN7 为例，可以通过【控制面板】-【网络和共享中心】中，点击【本地连接】，然后点击“详细信息”查看到，“IPv4 地址”一栏的便是，比如这里是“192.168.11.191”。



3 如果有一定电脑常识，也可以直接运行“CMD”打开命令行，然后运行“ipconfig”获得 IP 地址。

4 将光盘中附带的 PSN DM 文件解压缩后，运行 PSN DM.exe 程序。注意该程序需要 Framework 3.5 环境，没有的话自行去网上搜一下安装，Win7 系统则不必要。

5 接下来设置 PSV 的网络，选择【设定】-【网络】-【Wi-Fi 设定】。

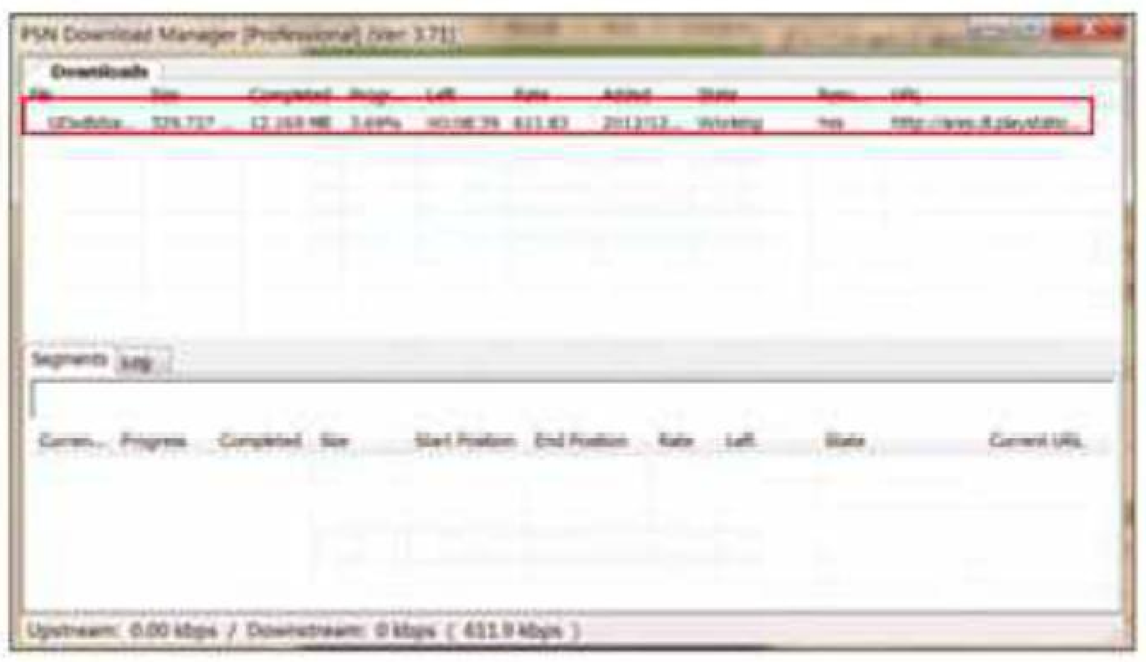
6 找到自己连接的无线网络，然后点击右边的箭头标志。

7 选择最下方的【详细设定】。

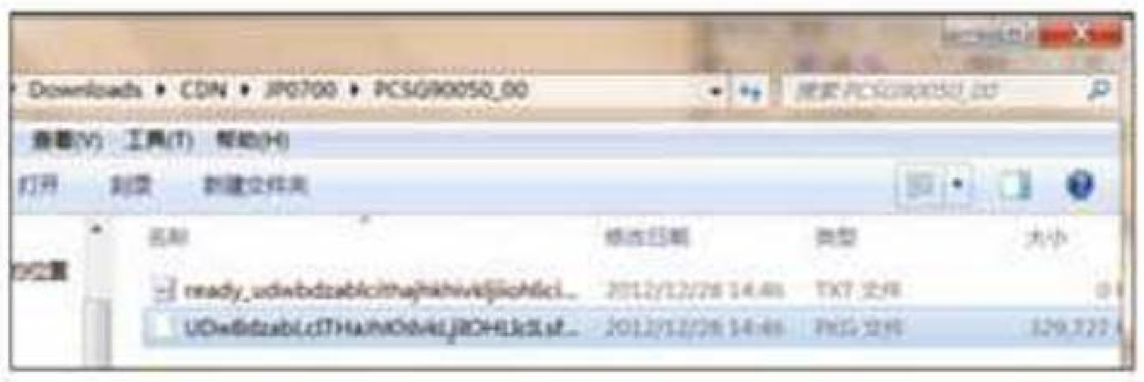
8 在“Proxy 服务器”一栏中选择“使用”，然后“地址”填入电脑的 IP 地址，比如这里是“192.168.11.191”，“端口”填入“27”。

9 然后回到 PSV 的下载窗口，点击继续下载。

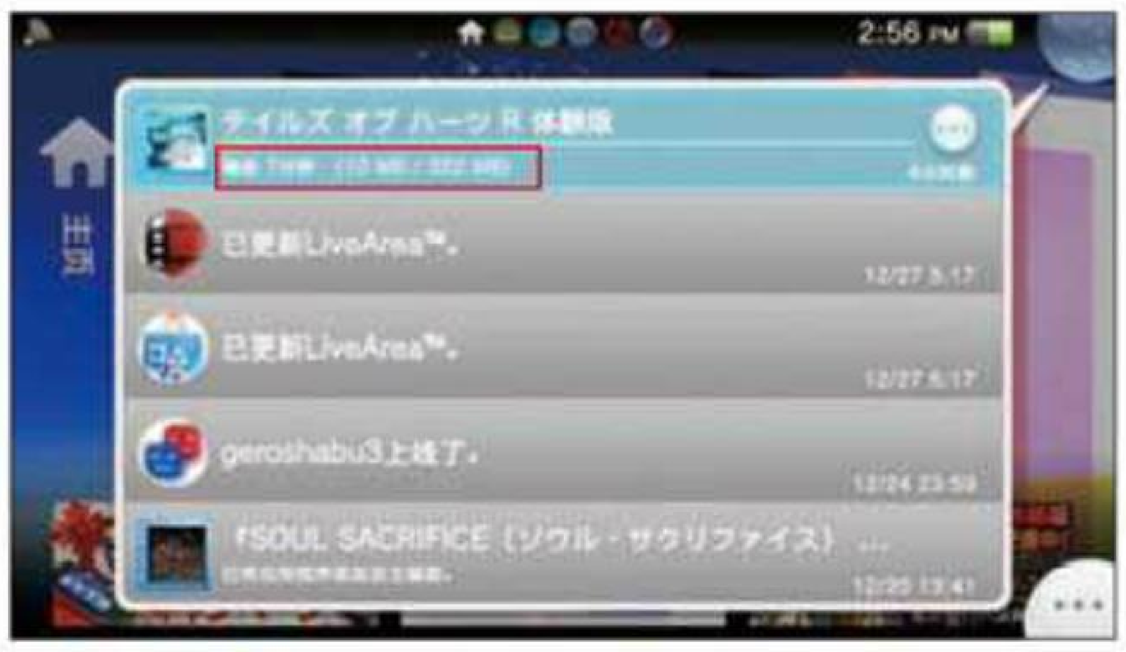
10 电脑上的 PSN DM 程序窗口会立刻出现一个正在下载的文件，它就是我们要下载的 322M 的《心灵传说 R》试玩版。从“Left”剩余时间可以看到，还需要 8 分 39 秒可以下完。



11 此时我们可以将 PSV 上的下载暂停，这不会影响电脑上 PSN DM 继续下载，因为 PSN DM 下载的文件会直接保存在电脑上（PSV 游戏的后缀名是 PKG）。



12 等 PSN DM 下载完成后，在 PSV 点击继续下载，可以看到，此时下载速度已经飞起来了，剩余时间只要 7 分钟左右。（其实此时 PSV 是直接从电脑端下载文件，相当于是通过 Wi-Fi 传输文件。）



可以看到，利用 PSN DM 后，总共所花的时间在 15 分钟左右，相比原来的 50 分钟，提速达到 3 倍，效果可谓相当明显。

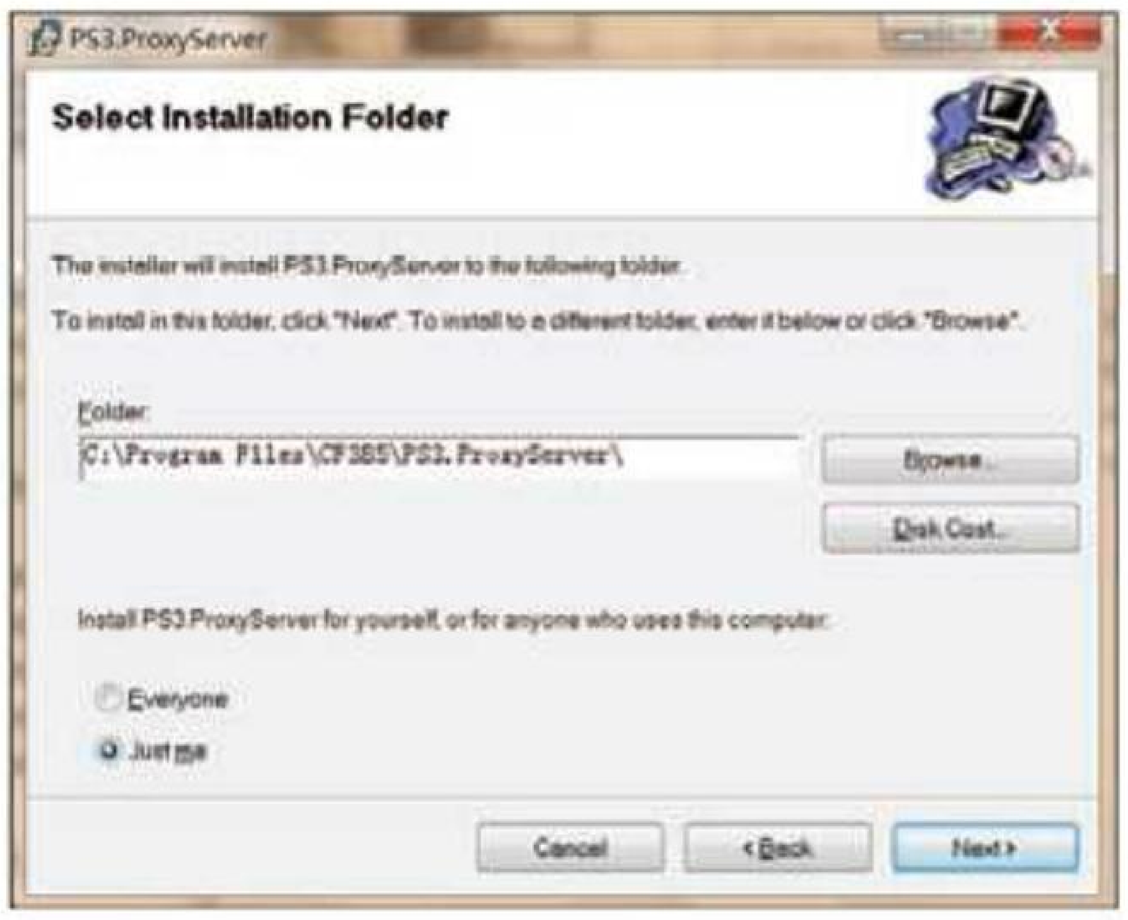
【提示】下载完成后应及时将 PSV 的“Proxy 服务器”改回来为“不使用”，否则离开了电脑 PSV 就会出现无法上网的情况。

PS3 Proxy Server 使用教程

“PS3 Proxy Server”这款软件其实最早是给PS3来提速的，这一点从它的名称就可以看出来了，PSV出来后，因为使用原理也是一样，所以也用到了PSV身上。相比于PSN DM，PS3 Proxy Server有一个优点就是可以用第三方下载工具来下载文件，这样下载速度更快，使用起来也更加灵活一点，以下就来为大家介绍一下使用方法。

1 该软件的运行需要Framework 1.1环境，光盘中已经附带了Framework 1.1安装程序，大家先自行安装。

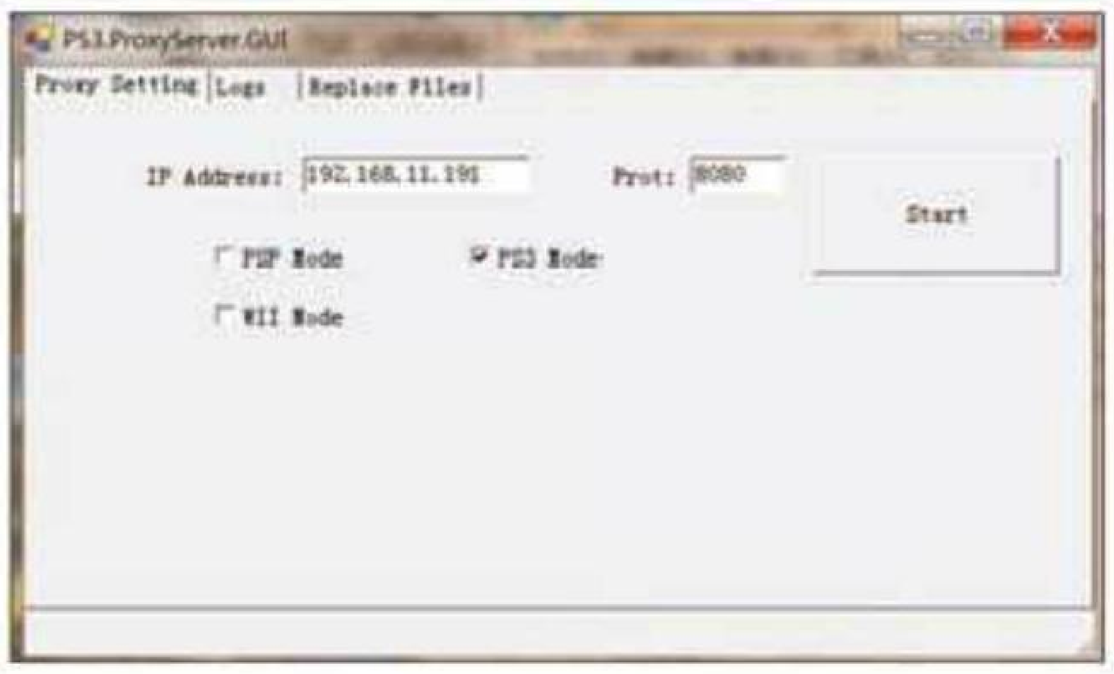
2 然后进行PS3 Proxy Server的安装，光盘中也已经附带。请牢记安装路径，以便之后找得到。（该软件安装后不会添加程序快捷方式，需要自己进目录找）



3 依旧是以下载322M的《心灵传说R》为例，PSV上选择下载后马上暂停。（这次网速更坑爹，要142分钟。）

4 然后PSV进入Wi-Fi网络设置，与之前PSN DM时的设置基本一样，在“Proxy服务器”一栏中选择“使用”，“地址”填入电脑的IP地址“192.168.11.191”，但是“端口”则需要填入“8080”。

5 在电脑上PS3 Proxy Server的安装文件夹中找到“PS3.ProxyServer.GUI.exe”并运行，IP地址一栏填入自己电脑的IP地址，这里示例为192.168.11.191，端口（Prot）保持默认的“8080”，然后勾选“PS3 Mode”。然后点击“Start”按钮，激活程序（如果有防火墙弹出点击允许）。



6 PSV再选择继续下载后，点击PS3 Proxy Server的“Logs”，可以看到出现一个链接（如果有多个出现就找时间最晚的），该链接就是游戏的下载地址。（此时可以先将PSV端下载再次暂停。）

7 将该地址复制出来，然后我们就可以用迅雷之类的第三方下载工具来下载了。

8 文件下载完成后，在PS3 Proxy Server中选择“Replace Files”标签来替换文件。点击右上角的“Add”按钮，左侧填入下载地址，也就是刚才复制到迅雷里面的地址，右侧点击小图标后再选择文件的本地地址，也就是用迅雷下好的文件。

9 再次回到PSV端，选择继续下载（文件会从头开始下），可以看到下载速度有了极大提升，剩余时间已经减少到分钟级别了，传输速度基本在1M/秒。

好了，以上介绍的两款软件原理基本一样，提速的效果也差不多，PSN DM使用更为简单一些，而PS3 Proxy Server支持第三方下载工具，且能替换文件，功能上更多一些，大家自行选择。而另外一款名叫“PSX Download Helper”的软件是由国内玩家制作的，性质与前两款基本一样，但有着中文界面，最近更新也比较频繁，功能上也比前两款更丰富，支持离线下载、断点续传等，光盘中也附带了，大家自行研究吧。

▲ PSX Download Helper支持离线下载，这是其一大特点。

【文中所提到的软件在可在光盘以下目录中找到：\VIDEO_TS\VTS_01\plus】

享受末日重生的游戏风暴

——PSV 新年导购

文 月下雪影 美编 咕噜

如果在几年前谈起玛雅预言里的世界末日，或许会有不少人是将信将疑的态度，因为通过现代科学的判断，世界末日的预测几乎是站不住脚的，但又或许因为每个人的心中或多都存有些居安思危的意识，所以我们又有些担心这一天真的到来。不过当日历翻到 2012 年 12 月 22 日后，世界末日最终也只能成为我们记忆当中的又一个笑话了：玛雅预言大师一边吃东西一边在发表对未来的预言，旁边的门徒在虔诚地记录。日历翻到 2012 年 12 月 21 日时，大师突然吃到好辣的东西，头上冒汗，脸色大变："是芥末！"门徒悲伤地记了下来："2012.12.21，世界末日。

虽然我们已经知道世界末日到最后只是个笑话，但如果按照玛雅日历来计算，现在的我们已经进入到了一个全新的时代：第五个太阳

▲玛雅文明预测的世界末日。

纪。12 月 21 日虽然没有代表结束，但却象征了开始。而在第四个太阳纪里表现不佳的 PSV，也在新的太阳纪里迎来了索尼的持续发力，《心灵传说 R》、《海贼无双 2》、《高达破坏者》、《死或生 5 加强版》、《噬神者 2》、《梦幻之星在线 2》等一批精品游戏都会在今年春季陆续上市，

▲末日之后让我们重新了解PSV。

PSV 开始了末日后的重生。而作为一名玩家，面对这样豪华的游戏阵容，我们更是有理由在新的太阳纪里继续坚定不移地支持 PSV。所以本辑《PSV 专辑》的最开始，我们准备先从导购方面入手，重新带你了解 PSV 的方方面面。

"末日重生"之重新了解 PSV

一、主机版本

PSV 主机在国内市场上主要有日版、美版、港版三个版本可以买到，其中港版的价格最低，市场上的零售价比官方价格还要低上很多，所以现在港版主机的市场比例份额是最大的，大概要在 90% 以上。不过不用担心的是索尼的主机在游戏上是没有锁区先例的，PSV 也是如此，因此港版的 PSV 是可以玩到所有游戏的。除了主机在区域版本上所有区别之外，PSV 本身也有型号之间的差别，即 Wi-Fi 版和 3G/Wi-Fi 版。Wi-Fi 版只能通过无线局域网连接到互联网，而 3G/Wi-Fi 版除了无线局域网之外还可以通过 3G 上网卡进行网络接入，这是两者最大的区别，除此之外，3G/Wi-Fi 版还比普通的 Wi-Fi 多了一块 GPS 芯片，可供随时定位，方便 Near 等内置程序的使用。而 Wi-Fi 版只能通过无线局域网的基站定位来确定自身的位置，通常来说这种定位会有一些误差，但不至于差得太远。因此从普通使用角度上说，Wi-Fi 版更加实惠，玩家如果要选择购买，Wi-Fi 版足矣。当然如果要还是想选择大而全的 3G/Wi-Fi 版就一定要知道，3G/Wi-Fi 版的 PSV 绝不能买美版和日版，因为插 SIM 卡的机器在国外一般都有运营商合作机制，保证机器只能插入合作运营商的 SIM 卡，即有锁状态，就像 iPhone 一样。PSV 在日本、美国分别与 NTT Docomo、AT&T 进行了合作，因此是 3G/Wi-Fi 版的日美 PSV 都是有锁机，是不能识别中国联通的 SIM 卡的，这里面只有港版 PSV 是无锁机，所以选择 3G/Wi-Fi 只能购买港版，当然现在市场上也几乎见不到日版、美版的 3G/Wi-Fi 主机，所以这点权当是一个了解，我们在实际购买过程里是遇不到此类问题的。那么购买主机时，要怎么区分港版、美版、日版这三种主机呢？最简单的一个办法，直接看包装盒上的文字，上面有繁体中文的就是港版，英文的是美版，日文的是日版。当然，除了这种方法之外，官方给出的参考是查看机身序列号的最后一位，机身序列号可以在包装盒侧面或是主机下面找到，最后一位是 0 的为日版主机、1 则是美版、6 是港版，想要买港版主机的话只要看序列号的结尾是不是 6 就行了，同样也很简单吧？至于三种主机之间的有没有质量上的差别，这点可以明确地说是没有的。PSV 的生产全部来自于国内的统一流水线，最后只是靠包装和序列号的区别来鉴别版本上的差别，其软件和硬件方面实际没有区别的，所以想要港版的玩家不用担心主机的质量会比日版差。

■港版 PSV 除了盒子以外里面还有一本用繁体中文印刷的入门指南。

二、主机颜色和内附配件

相比 PSP 的五彩缤纷，现在的 PSV 就要弱上很多了，目前索尼暂时只发售了钢琴黑、晶

▲ PSV 包装内的主要配件。

莹白、宇宙红和宝石蓝四种颜色的主机，其中后两种颜色是去年 11 月 22 日发售的，所以货源较少，价格较贵，市场上的均价要在 1900 元左右，而相比之下黑色主机现在不到 1500 元就可以买到，白色也只是贵 100-200 元左右。

对于主机内的配件，我们以港版为例：

港版 Wi-Fi 版主机内包括：PSV 主机一台、USB 数据线一根、电源及电源线一套和说明书若干和 6 张 AR 游戏卡片

港版 3G/WiFi 版主机内包括：PSV 主机一台、USB 数据线一根、电源及电源线一套，说明书若干和价值 50 港币运营商为 one2free 的预付款 SIM 卡，内含 300MB 流量，但仅能在香港境内使用。

需要说明的是，在 2012 年 11 月 7 日之后发售的港版 PSV 和美版、欧版一样，开始同捆 AR 游戏卡片，而之前的机器是没有的，如果买的机器里没有 AR 卡片说明是积压的旧货了，当然这和翻新并没有太大的关联，不用考虑太多，只是说明机器的新旧批次而已。

三、主机翻新检查

平心而论，PSV 至今几乎没有太多的翻新机，主要是因为翻新的利润没有以前大，而且销量也并不一定太好，所以做翻新机的意义不大，现在的大部分商家主要把收到的二手主机直接标成二手机卖了，一般的成色通常有 8 ~ 9 成新、9 ~ 9.5 成新两种。当然因为现在的机器价格本身不高，所以我们并不推荐购买这样的二手机，省下的 2、300 块钱意义实在不大。对于全新机我们现阶段主要检查的地方主要是三点：第一点是接口、第二点是屏幕，最后是包装上的序列号。先来说第一点接口，之所以说要检查一下接口是因为有一些 9.5 新的二手主机被个别商家重新包装成全新主机来卖了，当然这个新旧程度的机器在质量上肯定没有什么问题，不过用全新的价格买到翻新的主机肯定不是一件好事，所以接口方面还是要必须检查一番的，检查接口无外乎看看里面有没有灰尘或者划痕，一般金属接口在使用 4 ~ 5 次之后就会有轻微的金属划痕了，仔细看的话可以看到黯淡无光的细微痕迹和周边光泽不一样，这就是轻微的使用痕迹。其次是屏幕，PSV 在早期曾爆出过“屏幕门”事件，不过现在已经随着屏幕制作工艺的改进和良品率的提升变得极其少见了，现在大部分的港版 PSV 在全黑状态下均和钢琴黑的机身颜色一致，如果选择黑色主机在晚上查看全黑图片基本看不出来机器和屏幕之间的区别，而过去的那种油污屏就会看到明显的白斑等问题，不过刚才也已经提到屏幕的良品率已经提升，所以我们现在检查屏幕主要是屏幕触摸的灵敏度，尤其是充电情况下，在购买机器的时候当场进行充电并用触摸屏进行操作，如果屏幕在充电时失灵说明充电器多半是组装货，如果屏幕在没充电的情况下都有失灵的问题，那么赶紧再换一台吧，这台机器肯定是次品。此外有部分机器的屏幕失灵情况和贴膜有关，揭下劣质贴膜屏幕的灵敏性也会回归正常，还有一部分机器是系统 BUG 导致，对机器进行初始化设定就可以修复，当然我们在试机的时候遇到问题就不用初始化了，直接要求换台新的就行了。最后还要检查的是包装上的序列号，其实就是我们经常说的检查三码合一，三码合一的概念想必就不用赘述了，就是检查序列号是否一致的事，PSV 上需要检查的三个地方分别是主机上的机身序列号、包装上的序列号和 PSV 连接电脑时显示的序列号，但我们在实际购机的时候只能检查到前两个码，也就是机身序列号和包装上的序列号，这点港版主机是肯定一样的，日版和美版并不能保证，其中的原因大家都懂。序列号本身的格式是 AA-BBBBBBBB-CCCCCCC-PCH1X0X，前三段为 2+8+7，总计 17 位。最后的 PCH1X0X 是主机类型和区域版本的编号，也就是上面提到的区域版本，我们检查主要是看第三段，即末尾的 CCCCCCC 部分，检查盒子上的这部分是否和主机上面的 SERIAL NO.HE CCCCCCC 末尾的数字对应，如果没有问题，那么机器的就算是二码合一了。至于 PSV 连接电脑时显示的序列号，有兴趣的话可以回到家在电脑上安装内容管理助手，然后在 PSV 连接到电脑进入待机的情况下，打开“我的电脑”，鼠标右击 PSV 的盘符选择属性查看主机序列号一项，再完全对应的话就是完美的三码合一了，当然如果你觉得麻烦或是机器本身是已经被破解过的主机，那么可以不去检查这部分内容，意义不算太大。

■ PSV 底部的左右两侧贴有机器的序列号。

四、主机配件选购

现在的 PSV 受众面还不大，所以配件的选择并不算太多，最必要购买的实际上只有贴膜和记忆卡两种。记忆卡是 PSV 独有，所以不存在组装卡，这个找家最便宜的购买就行了，当然现在的价格都不算太低，毕竟是索尼的原装产品，所以建议量力而为，选择最适合自己的。普通玩家的话建议使用 8GB 记忆卡，记忆卡的作用主要是存储游戏附加的 DLC，相信现在应该没人会用 PSV 听歌看电影，这个容量应付 DLC 是刚刚好的。如果你平时不买实体游戏，而是以下载为主，那么记忆棒尽量就要选择 32GB 的了，因为 PSV 游戏本身的容量就不小，再加上一些 DLC，16GB 恐怕很难应付，毕竟 16GB 的记忆卡在格式化之后的实际容量只有 14GB 左右，应付下载游戏还是比较困难的，而 32GB 就要好得多了，所以综合考虑来说，这两个容量算是不同玩家类型的首选。至于贴膜，刚才也提到了，PSV 的贴膜如果质量不好会引发触摸屏失灵的问题，所以这点尽量还是选择品牌产品，从实用性和价格两方面考虑，国内的卡登仕这类品牌贴膜算是不错的选择，日本的 Hori 虽然品质出色，但是价格太贵，在 7-80 元左右，缺乏性价比，而各种没包装或者有包装的劣质组装贴膜价格不算太便宜，一般零售在 20 元左右，但质量还不一定好，所以国产 30-50 元的品牌贴膜应该算是最好的选择了。一般品牌贴膜优于组装贴膜的地方在于质地较厚，使用了三层设计结构，可以让贴膜更加耐磨，而且还能减轻屏幕对光源的反射，获得更好的视觉效果。这也是选择品牌贴膜的一些原因。另外，如果各位朋友购买的是港版主机，可能会发现其三相插头与家中的插座不对应，其实只需将插头背后的螺丝扭开，就可以拿出里面的二相插头来使用了。

五、主机破解前景

PSV 的系统在前不久刚刚更新到 2.0.2，不过这次更新和以往的破解并没有关系，也就是

说 PSV 还可以继续被破解。等等，可能玩家会说 PSV 的游戏还没有被 Dump，怎么可能被破解呢。这里先要注明，刚才说的破解，只是说 PSV 下的 PSP 模拟器，因为 PSP 系统本身就已经算是“千疮百孔”了，所以大部分 Hacker 全都以此开刀破解 PSV 主机，但因为 PSP 模拟器和 PSV 系统本身关联性不大，所以指望通过破解 PSP 模式将 PSV 攻克是不现实的。不过现在 PSV 的 PSP 模拟器破解已经逐渐开始走向成熟，自制系统研发进度加快，由 Coldbird 开发的新自制系统也有可能诞生，但总体来讲，PSV 破解 PSP 模式还是不太实用，因为现在 PSV 的破解主要是依赖于 PSN 上发售的 PSP 游戏漏洞，但漏洞通常在公布之后，索尼就会在 24 小时之内将和漏洞相关的游戏从 PSN 上下架，这让 PSV 的破解并非每个玩家都可以享受到，只有在 24 小时内下载到包含漏洞游戏的玩家才能进行破解，而且下载游戏也需要付出一定的金钱，最后还要承受主机不能随便升级和 PSV 只能玩 PSP 游戏的痛苦，所以在这点上 PSV 的破解也谈不上多光明，而 PSV 本身系统破解就更是难上加难了。购买 PSV 寄托于破解，想要玩 PSP 的玩家，确实不如现在买一台 PSP 来玩，成熟稳定的破解要比 PSV 好很多，当然在游戏上两者就没法比较了。

▲虽然 PSV 破解消息层出不穷，但也仅止于 PSP 模拟器阶段，PSV 本身破解的可能性极低。

“末日重生”之重新认知自己

对 PSV 主机谈了这么多，我们在新的“太阳纪”之内，是否也要重新认识下自己？这里说重新认识并非是方方面面，而是我们在游戏方面上到底是怎样的玩家，因为只有充分认识我们自己是怎样的玩家才能确定我们应该如何购买 PSV。按照比较普遍的划分方法，我们先来对号入座一下，看看我们算是哪种类型的玩家。

· 基础型玩家：每周的游戏时间在 10 小时以内，对大部分游戏浅尝辄止，缺乏深入游戏的动力和精神，但却对游戏有着较高的兴趣，喜欢热爱游戏。

· 普通型玩家：每周的游戏时间在 10 ~ 50 小时之间，能专注精力打通一款游戏，但缺乏深入挖掘的动力，对游戏有很高的兴趣，喜欢和周围玩游戏的人进行交流。

· 高端型玩家：每周的游戏时间在 50 ~ 200 小时之间，对任何游戏都有极高的兴趣，喜欢收藏游戏，是成就控或者奖杯控，玩游戏不仅仅止于打通的状态，会努力钻研，喜欢参加各类聚会和周围玩游戏的人进行交流或对战合作。

怎么样，现在了解到自己是哪类玩家没有？最简单的方式就是通过游戏时间判断，在重新认识自己之后，我们来看看自己应该如何购买 PSV。

基础型玩家

基础型玩家建议选择 PSV 主机搭配合购游戏的套餐，这种套餐可以以适中的价格玩到 7 ~ 10 款游戏，而且附送的记忆棒容量较大，合购的也多是经典游戏，老少咸宜，适合打法平时无聊的时间，游戏性很高。一般来说，合购游戏的主机套餐并不推荐给玩家购买，但对于基础型玩家来说，更多需要的是游戏的数量，而合购套餐刚好可以满足这个需求并找到相应的平衡点，虽然在合购游戏后期可能会有很大的不便，但是对于基础型玩家来说，只要能简单的尝试几款游戏，半年的时间应该也足够打发了，之后可以再考虑进行合购或者是购买一些廉价版游戏，省钱贴心。

▲如果你能马上认出他是谁，那么多半你是一名高端玩家。

普通型玩家

普通型玩家不用多说，一般都是针对某款喜爱的游戏购买主机或者是对主机本身有足够的想法，所以推荐的基本搭配是 PSV 主机 +8GB 记忆卡 +1 ~ 2 款喜欢的游戏。价格总计下来在 2500 元左右，玩到的游戏数量要比基础型玩家少，但因为玩的更深入，所以足够打发掉很多时间，此后每个月保持购买 1 ~ 2 张游戏卡带即可，不喜欢的游戏可以出掉，这样的话每个月的总体游戏消费可以控制在 300 元以内，有足够的经济能力承受，这样也可以为今后更深入游戏而转变成高端型玩家做准备。

高端型玩家

如果你是高端玩家的话，想必应该也不会看到这里了，你有自己的主意和想法，按照自己对游戏的理解进行搭配即可，不过要按常规来判断，PSV+32GB 记忆卡 +3-5 款经典游戏肯定是个完美的开始。

好了，写到此处，这篇导购也就落下帷幕了，从 PSV 本身到我们自己，或许你现在已经有了重新的理解和认识。让我们在“世界末日”之后重新欣赏这个世界，享受 PSV 在末日重生后带来的游戏风暴吧！

PSV 购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	PSV 主机（港版黑色，Wi-Fi）	1500 元
记忆卡	8GB 索尼原装 PSV 记忆卡	168 元
贴膜	PSV 组装高清贴膜	30 元
保护包	PSV 组装软包	20 元
	总计	1718 元

主机及主要周边参考价格

PSV 主机（港版黑色，Wi-Fi）	1500 元
PSV 主机（港版黑色，3G/Wi-Fi）	1700 元
PSV 主机（港版白色，Wi-Fi）	1800 元
PSV 主机（港版白色，3G/Wi-Fi）	2150 元
PSV 主机（港版红／蓝色，Wi-Fi）	1980 元
PSV 用 Hori 高清贴膜（原装）	80 元
4GB 索尼原装 PSV 记忆卡	118 元
8GB 索尼原装 PSV 记忆卡	168 元
16GB 索尼原装 PSV 记忆卡	288 元
32GB 索尼原装 PSV 记忆卡	468 元

本文价格更新截止至 2012 年 12 月 29 日，各地行情不一，仅供参考。

游戏数字下载版以及DLC内容扩充如今已经成为主流，可怜笔者的PSV搭配的是4G卡，完全不够用。前段时间的《灵魂献祭》试玩版已经把1/4的容量给占去，一想到2月底《梦幻之星在线2》PSV版那至少6～7G的大容量让人情何以堪，看来还是乖乖地把钱包拿出来去买16G卡吧，不然怎么够下那么多的游戏和下面的DLC！

《初音未来 女歌手计划f》角色建模追加包

所在服务器：日服，港服
售价：600日元/68港元
推荐度：★★★★☆

《初音未来 女歌手计划f》发售之后，市场的反应可谓有目共睹，而不用多久，PS3的高清化移植作《初音未来 女歌手计划F》就会和大家见面，不过在此之前PSV版并不代表没有新内容哦。官方前阵子在PSN上就上架了本作的角色建模追加包。通过下载该DLC，玩家在歌曲选角时会增加三名新角色，分别为"亚北音留（亚北ネル）"、"弱音（弱音ハク）"以及"重音缇特（重音テト）"。此外不仅在音乐游戏部分，在房间以及编辑模式也可以使用这些角色，不过注意这三名角色在编辑模式中动作会有所限制。入手本作，而又喜欢这三名新角色的同学们，快点下载下来，然后欣赏她们的翩翩舞姿吧。

■亚北音留

▲弱音

◀重音缇特

《小小大星球 PSV》圣诞节欢乐套件包&圣诞装DLC

所在服务器：日服，港服，美服
售价：套件包售价200日元/22港币/2.99美元，圣诞装免费
推荐度：★★★★☆

不久前的圣诞节各位过得怎样呢？笔者可是和朋友们吃了一顿饱饱的圣诞大餐。要体验圣诞气氛，各位不一定要走到人挤人的大街上，其实只要舒服地躺在家中，拿起掌机同样可以实现，例如PSV的《小小大星球》。在圣诞节前夕，官方就放出了《小小大星球》的圣诞节欢乐套件包DLC，该DLC包含布娃娃（麻布仔）的圣诞树头饰、圣诞礼物装、圣诞节专属贴纸。装饰以及物件等丰富的追加内容。此外还有两个圣诞装DLC供玩家免费下载，分别为圣诞老人帽子＋胡子以及圣诞老人外套＋裤子。这两个DLC均为期间限定，想要的同学就要加快速度入手了。

《小小大星球 PSV》省时包

所在服务器：港服，美服
售价：22港币/2.99美元
推荐度：★★★☆☆

正如名称一样直白的DLC，购买该省时包后，玩家可以一次拿到所有原本必须在每个关卡收集的道具泡泡，只需22港币的价格也是十分便宜，不过购买该DLC后，多少会降低游戏收集的趣味性和挑战性，喜欢自己收集道具的同学，可以参考本辑攻略中的难点道具泡泡收集位置哦。

《AKB1/149 恋爱总选举》全人物神告白影像与服装DLC

所在服务器：日服，港服
推荐度：★★★☆☆
售价：神告白影像售价1000日元/港服92港币，服装售价见下文

这款让AKB48粉丝们心动的游戏如今已经发售了，PSP和PSV两个版本，同学们到底更喜欢哪一款呢？笔者自己当然是喜欢画面更为清晰的PSV版。在游戏发售当天，官方就放出了两种DLC，其中一个为全人物神告白的接吻追加影像。正常流程下，玩家在进入角色的神告白环节时一般只会出现告白和拒绝两个选项，当使用了这个DLC之后，就会出现第三个选项——"接吻"，玩家就可以欣赏第一人称下与偶像的接吻影像了！是不是让人脸红心跳呢～（笑）。不过同学们要注意，神告白影像DLC在之前的初回同捆套装（超豪华谁得BOX）中已经包含，如果同学们已经入手该套装，就不需要另外购买了哦。

另外官方还提供了全成员的服

装 DLC，可以为相应成员追加一件制服以及一件泳装。其中单个成员购买价格为 300 日元 /28 港币，按 Team 所属购买价格为 2000 日元 /188 港币，按组合购买价格为 3500 日元 /328 港币。若全人物服装购入（3 个组合），总计价格达到 14000 日元 /1312 港币，貌似比初回同捆特典还要贵上一大截（初回同捆套装不包含该 DLC）。

《未知海域 宝藏争夺战》卡牌扩充包

所在服务器：港服，美服

售价：22港币/2.99美元

推荐度：★★★★☆

最近 PSV 上又多了一位“未知海域”新成员——《未知海域 宝藏争夺战》，虽然只是一款下载专用的卡牌游戏。值得一体的是本作也有中英文合版，喜欢“未知海域”或者卡牌游戏的同学不用担心卡不懂规则。目前官方提供了本作的两个卡牌扩充包 DLC，分别为“Among Thieves”和“Drake's Deception”，两个扩充包会分别追加对战角色、奖杯以及卡片。另外本作还和 PSP 上的《未知海域 黄金深渊》联动，只要在 PSV 上插入《黄金深渊》，在《宝藏争夺战》中就会有各种好处，例如攻击力双倍、体力双倍、宝物增加等效果……

《奥加韵律》音乐关卡DLC

所在服务器：日服，港服

售价：免费～300日元，免费～28港币

推荐度：★★★★★

《奥加韵律（orgarhythm）》是 Acquire 于 8 月 9 日推出的全新类型的节奏游戏，玩法新颖、挑战性十足（奖杯难度极高呀）。12 月官方推出了一系列的音乐关卡 DLC，正所谓大隐隐于市，这次 DLC 中，其中有 3 个是通过全世界招募玩家乐曲精选出来的关卡，而且均为免费下载，而另一款与厂商 NEILO 合作的 FM 音源关卡 DLC，也仅需 300 日元（28 港币）即可入手。

《街头霸王对铁拳》服装与支援宝石包

所在服务器：日服，港服，美服

售价：不等

推荐度：★★★☆☆

《街头霸王对铁拳》说是今年最火的格斗游戏也不为过，集合《街头霸王》与《铁拳》众多人物，在掌机与家用机平台上展开一场场梦幻决战。而其中 PSV 版不仅可以随时随地地游玩，还可以与 PS3 版进行联机对战。本作在 PSN 上的 DLC 分为两大类，分别为支援宝石包系列以及服装系列。各种角色的服装包可以增强玩家角色的个性，此外还可以一次过整套购买、至于宝石包就不用多说了，是增强角色能力的重要物品。

《逃脱计划》导演剪辑版关卡DLC

所在服务器：日服，港服，美服

售价：400日元/38港币/4.99美元

推荐度：★★★★☆

在前两辑笔者也介绍过有关《逃脱计划》这款设计独特的解谜游戏的关卡 DLC，如今它的更新内容也已经进入了尾声，这次上架的新关卡为“导演剪辑版”，官方介绍中称这是本作至今最恶毒、最令人惊心动魄的关卡，只要稍有不慎，游戏中的一肥一瘦就会爆开。该 DLC 总共有 21 个小关（加上之前的关卡，总数已经超过 150 关），这些都是之前未曾收录、游戏制作人员们最爱的初期场景。另外该 DLC 还附送了 4 套更衣室服装，分别为“圣诞快乐”、“一老一少”、“爱情丘比特”以及“万圣节热狗装”，更新增 4 个新奖杯，供玩家们挑战。

逆境求存

——PSV 2013新作展望

如果要评选2012年表现最差的主机，恐怕非PSV莫属。

这一年索尼连续两次下调了PSV的销量预期，PSP与PSV的财年总销量预期从1600万下调到1200万，再下调至1000万，其中PSV的销量可能只占600万。而即使是这一目标，也不一定能实现。低迷的销量使第三方为PSV开发游戏的兴趣低迷，不少游戏项目被取消或转移到其他平台。玩家则因为PSV可玩的游戏不多而继续观望。PSV眼看就要进入恶性循环。

但是在逆境之中，我们隐约可以看到一丝光芒。2012年12月份，NBGI、KOEI TECMO等多家厂商连续公布了多款备受关注的大作，《海贼无双2》、《Project Versus J》、《死或生5 PLUS》、《忍者龙剑传SIGMA 2 PLUS》……这些游戏预计都将于2013年春季起陆续上市，加上SCE自己的《灵魂献祭》等大作，春季商战的PSV已是气场十足，或将成为其扭转局面的转折点。

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

SCE：节衣缩食渡难关

SCE PSV新作阵容

游戏名	预定发售时间
瑞奇与叮当 全面突袭	2013年1月29日
狡狐大冒险 时空神偷	2013年2月5日
灵魂献祭	2013年3月13日
Guacamelee!	2013年第一季度
杀戮地带 雇佣兵	2013年内
撕纸大冒险	2013年内

PSV令人失望的低迷销量拖累了SCE的复苏进程。今年第二财季，PSV与PSP销量之合仅160万台，而去年同期仅PSP销量就有170万台。也就是说，PSV的销量还抵不上PSP销量的降低幅度。

Twitch Thumbs Enter-tainment的创始人Jim Buck曾是SCEA的一名员工，对于PSV当前的处境，他从业界同僚们那里听到的大多是不利消息。“当PSV的销量数据发布时，我听说很多发行商都取消了PSV的项目。有些开发者听说我要做一个PSV项目，他们的反应通常是‘哦，这真是个不幸的消息。’”

SCEA硬件市场部主管John Koller一直对人们说，PSV是一场马拉松而不是短跑，但他也承认对于一家硬件商来说，在第一年建立一个强有力且不断增长的用户群是非常重要的，那样才能吸引第三方为其开发游戏。而PSV第一年的表现无疑让所有人失望。SCE全球工作室总裁吉田修平承认很难说服第三方开发PSV游戏。“如今的发行商有太多选择，我们的新平台不再像过去那样有保证。第三方发行商的资源有限，他们必须要不断分心于新领域，想要获得我们所需的支持很困难。”

PSV 是一部最适合传统游戏的掌机，这一点毋庸置疑。实际上，作为 SCE 在后久多良木健时代开发的第一部新主机，PSV 是充分响应玩家与开发商需要而开发的掌机，它有玩家需要的性能和出色屏幕，有开发者们呼吁已久的双摇杆，有出色的操控性。也有很多游戏工作室反映 PSV 的游戏开发工具非常好用，为 PSV 制作游戏可以达到极高的工作效率。但主机再好都不足以成为第三方为其开发游戏的理由。装机量才是他们的首要参考指标。更何况是在当今的市场环境下，第三方可以选择的掌上平台太多，屏幕和性能比 PSV 好的智能手机正不断涌现。而 3DS 虽然性能差、屏幕效果也不好，但游戏开发成本也比较低，而且已经有 2400 多万的装机量。SCE 凭什么让他们选择装机量不到 400 万的 PSV？

由于难以吸引大开发商为 PSV 开发大作，SCE 只有向小型独立开发商提供支援，推出了许多支持独立开发商的优惠方案，比如可以将 PSV 的开发机免费借给他们使用，并且为他们的游戏提供一些宣传支持。这些举措催生了《声与形》、《逃脱计划》等创意不俗的游戏。John Koller 认为这些为 PSV 度身定制的独立游戏可以展示PSV的独特性能，比如 3DS 尚不具备的多点触摸和背部触摸功能。Koller 说："只要你的作品确实是活用了 PSV 的特性，就很有机会获得非常不错的销量。因为消费者们都在那里等着这种游戏呢，总好过在手机游戏的汪洋大海中被埋没。"

在 2012 年，SCE 代理发行了数十款来自独立开发商的PSV游戏，其中也有一些让玩家们惊喜的优质作品。但是不管独立游戏做得有多好，都无法成为玩家们购买 PSV 的理由。在手机上玩家随处可选廉价甚至免费的创意游戏，PSV 要证明自己的价值，给玩家以购买的理由，必须要有智能手机欠缺的传统大作，要有预算高、极具深度、且只有掌机的按键手感才会好玩的游戏。在第三方的投资日趋谨慎的今天，SCE 必须要自己起到表率作用，开发高水准的 PSV 第一方游戏。

SCE 第一方的不作为是玩家对 PSV 不满的主要原因之一。整个 2012 年，SCE 第一方几乎没有一款拿得出手的 PSV 大作。虽然《抵抗》、《小小大星球》、《PS 全明星大乱斗》等游戏都有 PSV 版，但 SCE 旗下真正的精兵强将至今仍未参与到 PSV 游戏项目，顽皮狗、Sucker Punch、Santa Monica…… 这些顶尖开发团队都在制作 PS3 游戏，PSV 的项目都是外包给一些名不见经传的小团队，游戏水准自然没保障。而这一切说到底都是钱的原因。按照目前 PSV 的装机量，为其开发高成本大作血本无归的可能性很大，第一方顶尖团队开发 PS3 游戏的回报率就要高得多。说白了，SCE 第一方缺乏为 PSV 进行战略性投资的魄力，对自己的主机也是看着账本做游戏，所以只能花点小钱请个小团队做些马马虎虎的 PSV 游戏。第一方都是这种态度，如何能奢望第三方积极为 PSV 开发大作?

SCE 无法为 PSV 游戏投入太多预算，说到底是因为索尼集团如今处境太差，各个部门都缺钱，都在亏损。虽然游戏被定为索尼的几大支柱，但并未因此而获得更多的集团资源，反而是被视为一个重要盈利增长点，提高短期收益，助索尼集团早日走出亏损泥潭才是其主要使命。无法奢望索尼像任天堂一样宁愿亏损也要收买第三方、斥巨资打造大量大作以提高市场份额。

索尼集团的处境在这一两年内无法改变，所以 SCE 也不会突然投入充裕资金开发 PSV 大作。而且 PS4 已经在开发中，SCE 还要投入大量人力物力开发 PS4 游戏，所以就更无法让其精英团队开发 PSV 大作。John Koller 表示 SCE 对于 PSV 第二年的战略没有什么变化，吸引 PS3 玩家购买 PSV 仍然是战略重点。而吉田修平说："我们的第三方关系部门正在更努力地为 PSV 争取更多内容。"

为了吸引更多 PS3 玩家购买 PSV，SCE 会更深入地开展"买一送一"的促销手段，即买 PS3 游戏可获赠 PSV 版。PS3 用户们为了让这免费赠送的游戏发挥价值，将会产生购买 PSV 的念头。但成本因素决定了《BEYOND Two Souls》、《末日余生》等 3A 大作难以移植到 PSV，只有制作规模较小、移植成本低的游戏会同步推出 PSV 版。除了已知将于 2013 年推出的《狡狐大冒险 时空神偷》、《瑞奇与叮当 全面突袭》等游戏外，根据此前在 PSP 上的传统，《战神》的 PSV 版新作应该是少不了的，很可能仍是由 Ready at Dawn 开发，与《战神超凡》应该关系不大，不过相信也会是一款强调网络多人模式的作品。此外，PSV 的《GT 赛车》也是必不可少的。Polyphony Digital 在《GT 赛车 5》之后一直没有动静，不过根据 2012 年 SCE 的一份用户调查暗示，《GT 赛车 6》可能会同时在 PS3 和 PSV 上发售，虽然并非买一送一的游戏，但是购买 PSV 版即可以极低的折扣价购买 PS3 版。

当前业界盛传 PS4 与 X720 都将于 2013 年底发售，这对于 PSV 不是什么好消息。PS4 的存在不仅意味着 SCE 第一方的精英开发团队要开发对应游戏，更难有余裕留给 PSV，而且投放新主机需要大量资金，所以 PSV 可动用的资金可能会更少。PSV 的第一方游戏只能继续靠外包。

降价窗口打开?

面对 PSV 销量的萎靡不振，第三方与业界关系人士都在呼吁 SCE 降价。但是在目前 SCE 保盈利的战略前提下，PSV 不可能低于成本价销售，其降价时机只可能出现于生产成本大幅降低之时。如果要降价 50 美元，那么前提是生产成本要降低 50 美元。PSV 采用了智能手机设备主流的芯片技术，而以手机产品的成本降低速度，在其发售一两年内削掉 50 美元的成本并不困难。SCE 英国分公司总经理 Fergal Gara 表示，PSV 可能会在 2013 年降价，具体时机"仍在讨论中"。目前 3DS 在美国的售价只有 140 美元，2013 年估计还会降价一次，PSV 面临的降价压力越来越大。预计在 2013 年八九月份应该会迎来一次 50 美元左右的降价幅度。

灵魂献祭：拯救日本的希望

第三方大厂不愿为 PSV 冒险，SCE 第一方精英团队分身不暇，普通独立开发商实力不足……面临种种困境的 PSV 如何突围? 与名制作人合作可能是为 PSV 开发大作的最佳选择。

《灵魂献祭》由前 Capcom 王牌制作人稻船敬二监修，其成立的 Comcept 公司负责设计指导，由 MMV 与 SCE 日本工作室合作开发。本作初公布之时，就在日刊上打了十几页的广告，被认为是 SCEJ 迄今为止的最大制作，将成为 SCE 第一方的《怪物猎人》。在年末的"PS Award"颁奖礼上，SCEJ 社长河野弘对本作进行了重点宣传，公开了一款将与其同捆发售的红色版 PSV。

没有《怪物猎人》是日本 PSV 玩家的最大遗憾，作为前 Capcom 总指挥，稻船敬二有实力为 PSV 带来一款与《怪物猎人》同品质的游戏。而且 PSV 是最适合《怪物猎人》的平台，无论 3DS 的《怪物猎人 4》做得多好，在画面和操作上都是无法改变的短板。《灵魂献祭》虽然缺乏品牌影响力，但是只要水准确实够高，就能成为 PSV 玩家的《怪物猎人》替代品。当年《怪物猎人》也是在默默无闻之中突然流行起来，并成为PSP的救世主。《灵魂献祭》也将扮演相似的角色，而且因为它的品牌归 SCE 所有，不会有被挖墙脚之忧。如果能成为下一个《怪物猎人》，《灵魂献祭》或将改变 SCEJ 在日本缺乏杀手锏的尴尬历史。

撕纸大冒险：“小大”团队再出击

SCE 的第一方大牌团队都以开发 PS3 游戏为主，惟有《小小大星球》的 Media Molecule 正在专心致志地制作这款 PSV 的《撕纸大冒险》。Media Molecule 的游戏其貌不扬，但是玩下去就会发现创意无穷、游戏性满点。《小小大星球》曾获得数十个业界大奖，是 PS3 评价最高的游戏之一。这款为 PSV 度身定制的《撕纸大冒险》将完全活用主机特性，包括背部触控以及利用摄像头实现的扩增现实技术。游戏以“纸艺”为主题，玩家可以将摄像头拍摄的图案作为纸艺动物的贴图，可以用背部触控让自己的手指“戳穿”画面中的纸，并与场景中的物体互动。在游戏开发预算有限的前提下，用无尽的创意堆出一个令人玩到上瘾的游戏，而且在其他主机上绝对无法实现，这种看似简单的游戏随时有成为大黑马的可能，也是值得所有小团队学习的对象。

杀戮地带 雇佣兵：FPS扛鼎之作

PSV 从公布之日起就被认为是一部最适合 FPS 的掌机，它拥有 FPS 玩家需要的一切：双摇杆、L/R 键、高解析度的屏幕、高处理性能……可惜的是，从第一方到第三方，都因为舍不得资金投入而至今无法给人们一个满意的掌机 FPS。接连制作了《抵抗 燃烧的天空》和《COD 黑暗行动 解密》的 Nihilistic 不断令人失望，如今已改行制作 iOS 游戏。如果因为个别厂商的不作为而导致 PSV 与优质 FPS 绝缘，未免暴殄天物。好在 SCE 还给我们留下了一个希望——《杀戮地带 雇佣兵》由系列开发商 Guerrilla Games 亲自打造，而且使用了《杀戮地带 3》的引擎。此前在德国 GamesCom 游戏展上公布的预告片有着直逼 PS3 的素质。相信以 Guerrilla 的实力，《杀戮地带 雇佣兵》将成为掌上 FPS 里程碑式的作品！

NBGI：龙头主力

NBGI PSV新作阵容

游戏名	预定发售时间
心灵传说R	2013年3月7日
海贼无双2	2013年3月20日
噬神者2	2013年内
高达破坏者	2013年内
Project Versus J	2013年内

从 2011 年开始，随着任天堂的衰落，NBGI 正式跻身日本游戏发行商龙头之位。在很多方面，NBGI 可以说是日本游戏业界的缩影。自从与 Bandai 合并之后，“技术的 Namco”变成了“量产的 Namco”，NBGI 的业绩靠的是作品数量，以及原 Bandai 方面掌握的强大动漫品牌资源。火影、海贼王、高达等仍是 NBGI 的主要收入来源，由于这些作品的市场主要都是在日本国内，所以 NBGI 的收入当中，本土占了 83% 以上。正因如此，在日元汇率持续上升之时，NBGI 才不会像索尼、任天堂等外向型企业那样受到巨大冲击。上个财年，NBGI 实现 193 亿日元的净利润，同比增长了 9.4 倍！立足于日本的 NBGI，原本将主力投放在任天堂系主机，但是历经 NDS 和 Wii 之后，NBGI 才发现投入较小的 PS 系主机上才是无意插柳柳成荫，此后不断加大了对 PSP 和 PS3 的投入，NDS 和 Wii 的多款大作陆续移植 PSP/PS3，移植版销量反而高于原版的例子不胜枚举，以至于原版被玩家普遍戏称为“有料测试版”。

鉴于PSP先苦后甜的惊喜表现，NBGI 相信 PSV 也将会是一部潜能巨大的主机。《山脊赛车》、《圣洁传说 R》、《机动战士高达 SEED 战斗宿命》……这些制作成本低廉的 PSV 游戏都获得了 10 万套以上的销量，利润率高于 3DS 的许多成本不低的原创游戏，这促使 NBGI 做出加大投入于 PSV 游戏的判断。在目前 NBGI 已公布的 2013 年 20 多款新作中，3DS 只有 3 款，其他都是 PS 系游戏。NBGI 的 PSV 游戏阵容在所有第三方之中可以说是首屈一指，《噬神者 2》、《海贼无双 2》都是极具潜力的大作。

NBGI 的多数 PSV 游戏并非 PSV 平台独有，而是以跨平台为主。既有《噬神者 2》这种 PSP/PSV 跨平台的，也有《海贼无双 2》、《Project Versus J》这种 PS3/PSV 跨平台的。这种多元化跨平台方式也将成为今后 PSV 第三方游戏的常态。PSP 和 PS3 都有足够多的装机量，即使 PSV 版不幸失败，也可以靠 PSP 和 PS3 盈利。而且将 PS3 游戏移植到 PSV 相当便利，SCE 方面提供了相关的全套工具包。PSP/PSV 跨平台是两部掌机新旧交替的必然，为 PSP 游戏做个 PSV 版也更容易引起关注。而将 3DS 和 Wii 游戏移植到 PSV，继续“有料测试版”的传统，也是第三方普遍采取的方式。因为 3DS 和 Wii 的性能与操作不适合传统游戏，多数玩家们都希望在更合适的平台上玩到。

PS3 游戏从 2010 年开始成为 NBGI 的主要收入来源，如果 PS3/PSV 跨平台成为今后 NBGI 作品的普遍方式，将意味着 PSV 的一线大作全面登陆 PSV，移植到 PSV 的《传说》将不再局限于低端平台，而有可能是 PS3 的最新作。《铁拳》、《灵魂能力》乃至未来的《铁拳对街头霸王》登陆 PSV 也只是时间问题，NBGI 也曾承诺在 PSV 上推出《超级机器人大战》新作。作为日本第三方的龙头，NBGI 对 PSV 的大力支持相信会在一定程度上对其他厂商起到指引作用。

噬神者2

销量超过63万套的《噬神者》是NBGI在PSP上最成功的原创游戏，之后推出的《噬神者 爆裂》销量也超过60万套，可见该系列已经形成了稳定的玩家群。《噬神者2》初公布时原本只是一款PSP游戏，之后蛰伏多时再公布时已变成PSP/PSV跨平台游戏。本作的画面相当出彩，在PSP游戏中属于上流水准，在目前的狩猎类掌机游戏中可以说是数一数二的。对于为玩不到《怪物猎人》而感到遗憾的PSV玩家，本作将会是弥补遗憾的最佳选择。而且本作的PSV和PSP版可联动，PSV玩家无需担心无法与只有PSP的好友们联机。

海贼无双2

PS3的《海贼无双》销量超过百万套，是近年来《无双》关联作品的最大惊喜，也是《海贼王》关联游戏的史上最高销量。《海贼无双2》的公布可以说是NBGI献给PSV玩家们最大的惊喜。作为日本首个登陆PSV的百万级大作，《海贼无双2》PSV版的销量也将对今后其他第三方的态度产生重要指引意义。作为PSV首发游戏之一的《真・三国无双NEXT》有16万套的不错销量，相信以《海贼无双2》更强大的品牌号召力，以及如今PSV更高的装机量，本作一定会有相当令人满意的销量表现。本作的出现也预示着NBGI的主流动漫系作品将加快登陆PSV的步伐，《火影忍者》、《龙珠》……这些动漫类游戏将大大提高PSV在青少年玩家中的吸引力。

Project Versus J

角色大乱斗类游戏通常是NDS或3DS的专利，《Project Versus J》竟然是一款PS3/PSV游戏，确实令人意外。多年前NBGI在NDS上推出了《JUMP全明星大乱斗》，销量超过55万套。本作相当于一款精神续作。将这样一个标杆式作品从任天堂系主机转移到PS系主机，足以表明NBGI阵营倾向的变化。作为《少年跳跃》杂志45周年纪念之作，NBGI之所以选择高性能平台，也许是为了做出一款真正高品质的作品作为献礼。本作是一款组队战游戏，采用强大的卡通渲染技术，采用漫画般的画面处理方式，让所有看着《少年跳跃》长大的玩家们为之感动。

Koei Tecmo：全面出击

Koei Tecmo PSV新作阵容

游戏名	预定发售时间
三国志12	2013年2月7日
忍者龙剑传Σ2 加强版	2013年2月28日
死或生5 加强版	2013年5月
讨鬼传	2013年内

与NBGI一样，Koei Tecmo因为绝大部分收入来自日本国内，因此在日元的汇率攀升之中没有受到太大影响，上个财年销售收入增长了10.7%，达到355亿日元。《无双》与Team Ninja的作品仍是其主要收入来源。Team Ninja自从由“小弟”早矢氏洋介掌权之后，就开始从板垣伴信时代的偏Xbox系转为偏PS系，将《死或生》和《忍者龙剑传》带到PSV上可以说是理所当然。目前Team Ninja开发中的新作还有《仁王》，该作曾是世界首款正式公布的PS3游戏，睽违多年之后通过Team Ninja重生，同步移植PSV的可能性很大。至于原Koei方面，毕竟在PS2时代受到SCE的知遇之恩，虽然在2012年几乎没有推出过一款值得一提的PSV游戏，但目前其王牌工作室Omega Force正在打造一款原创的《讨鬼传》，作为Omega Force多年来的首款原创作品，本作的表现非常值得期待。此外，去年Koei Tecmo以220亿日元收购了Gust公司，该公司三年来只为PS系主机做游戏，“《工作室》系列”已经在PS系主机上拥有为数不少的忠实拥趸。专门为PSV制作的《圣人协奏曲》虽然风评较差，但其网游化经营模式获得了一定的商业成功，续篇正顺调开发中。被Koei Tecmo收购后，预计将为PSV开发更高品质的同类作品。

讨鬼传

在2012年东京游戏展上，Koei Tecmo公开了一款极具和风黑暗幻想风格的动作游戏——《讨鬼传》！由于是原创游戏，为保证销量，本作在PSV版之余还有一个PSP版，两个版本将会有联动性，不过显然只有PSV才能发挥那独特而美丽的画面风格。本作是由“《无双》系列”的Omega Force亲自打造，是该制作组多年来难得的原创新作。本作是围绕“和风与历史”，强调的是打击、斩断、刺穿的爽快感，与“《无双》系列”有明显的区别。在游戏中，玩家并非于千军万马之中厮杀，而是与体型巨大的“鬼”战斗。本作将会非常强调多人模式，PSV和PSP版可以跨平台联机。如此说来，本作似乎更像是狩猎类作品。已经做了十几年无双的Koei，可能是有感于狩猎类游戏的流行，正通过Omega Force朝此方向摸索。

忍者龙剑传Σ2 加强版

PSV 还没有《战神》、没有《鬼泣》，但至少还有《忍者龙剑传 Σ 加强版》。能够在掌机上玩到真正家用机水准的此类动作游戏大作是令人兴奋的，不过《忍者龙剑传 Σ》本身是以当年的 Xbox 版为基础，而玩家需要的是真正高清主机版的《忍龙》。《忍者龙剑传 Σ2 加强版》是真正高清世代的《忍龙》，而且加入了不少全新内容，比如在组队任务模式中可以任意切换角色。还有忍者竞速模式将带给玩家速杀快感。相信在本作之后不久，很快会轮到《忍者龙剑传 3 加强版》。

死或生5 加强版

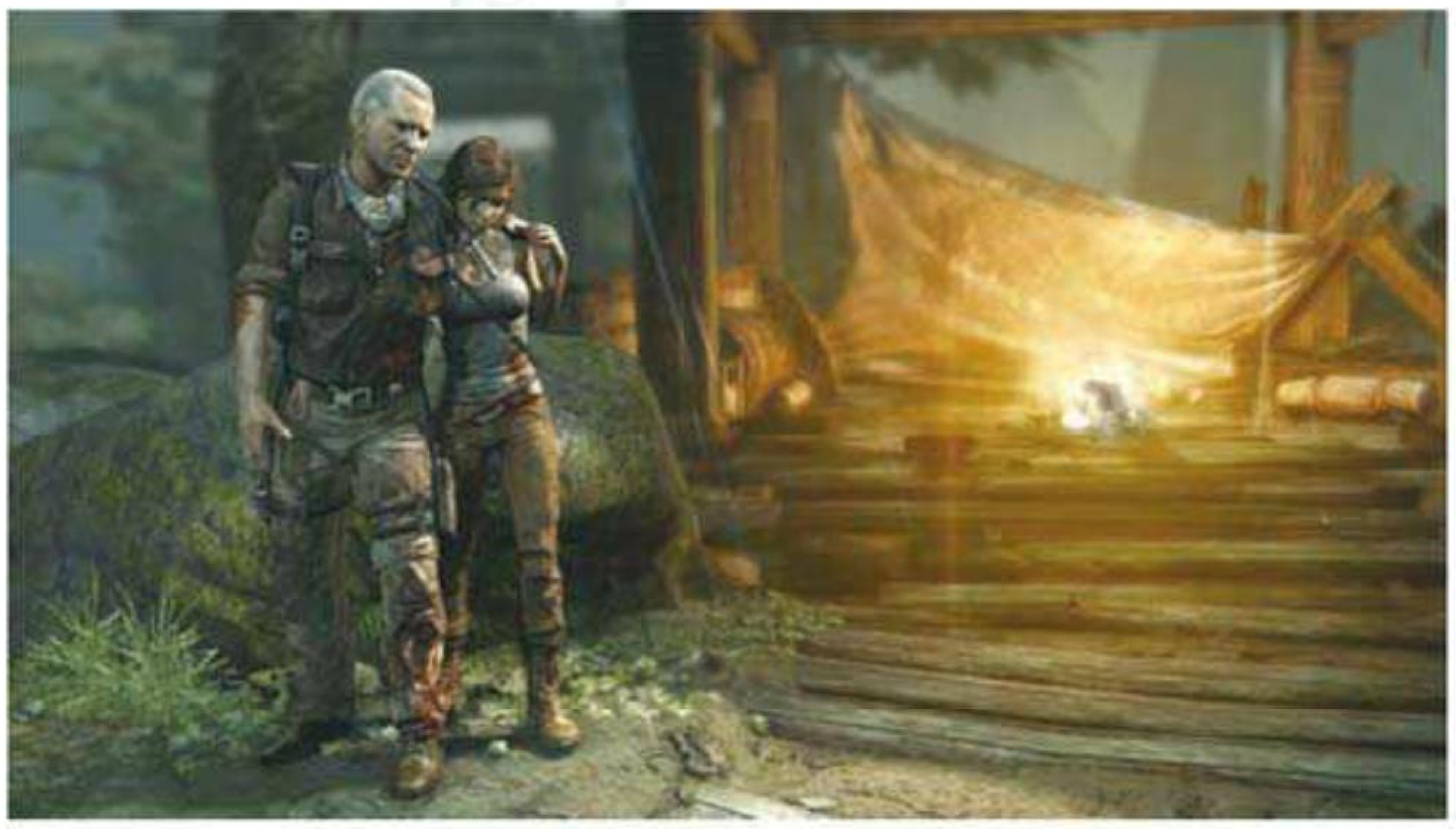
已集结多个格斗游戏大作的 PSV 将再添一个实力之作！《死或生 5 加强版》将会针对 PSV 的机能，增加一些玩家喜闻乐见的内容，比如“可以用 PSV 的触摸屏与角色直接互动”，怎么个“直接互动”法呢？是否可以像某些邪恶的触摸屏游戏一样，可以触摸女性角色身上的某些部位呢？此外针对那些格斗苦手的玩家，本作也加入了利用触摸屏发动各种招式的玩法。最特别的是，本作加入了第一人称视点模式，在这种视点下格斗也许操作上会有些不方便，但是当对手靠近时，眼前波涛汹涌的画面应该会更有视觉冲击力吧……

Square Enix：心不在焉的昔日龙头

在日本的所有主要第三方当中，对 PSV 支持度最差的大概就是 Square Enix 了。在首发的两款不知所谓的游戏之后，整整一年多的时间，SE 再也没有任何 PSV 新作推出。这一方面是因为 SE 更看好 3DS，另一方面是 SE 将大批掌上游戏开发人员都转去做 iOS 游戏。其实 SE 在 iOS 游戏市场上可谓臭名昭彰，推出的多为移植游戏不说，价格还奇贵无比。一个个比原版晚几年以上推出的游戏，都敢买到 20 多美元，而且还只是一些二线的游戏，以及《最终幻想 III》、《最终幻想战略版》之流原本就已是移植或重制的作品。还有一些游戏则是打着“免费”的幌子，进入游戏后才发现需要下载大量价格昂贵的内容。在 3DS 上，SE 的表现其实也不好，真正赚钱的无非是几个《DQ》关联作品，游戏数量也不多。

但是迄今为止的无所作为不代表 SE 对 PSV 毫无计划。早在 2011 年 12 月，SE 第一开发部发布了招聘启事，招募的是某动作 RPG 的游戏策划，该作的对应平台是 PS3/PSV。招聘启事中还指出该作是使用 Unity 引擎开发。第一开发部是 SE 的核心部门，开发的都是一线大作，说到它的动作 RPG，我们能想到的就只有《王国之心》。PSP 上的《王国之心 梦中诞生》销量将近 200 万套，为 PSV 开发相关新作是顺理成章。不过该系列一直是使用 SE 自己的游戏引擎，如果用 Unity 引擎来做，可能是一个原创新作。PS3/PSV 双平台意味着该作应该是面向日本本土，如果是面向欧美应该少不了 X360 版。可能 SE 意识到自己在日本还有影响力的高清大作所剩无几，所以正在打造一个本土化的原创新作。不过在无数次的失望之后，我们不应对 SE 抱过高期望。SE 社长和田洋一已经明确表示不看好家用机和掌机市场，上个财年 SE 的扭亏为盈主要靠的是手游和社交游戏，未来 SE 在此领域的投资只会更多，而其家用机游戏大作只会更少。

令人稍感欣慰的是 SE 的旗下还有一个 Eidos。收购 Eidos 是和田洋一有史以来最英明的决定，如果不是 Eidos，SE 可能已经臭到毫无名声可言。2013 年，Eidos 的《古墓丽影》、《神偷 4》等都是业界高度关注的大作。PSV 玩家也可以期待 Eidos 做一个掌机版《古墓丽影》新作，毕竟这是一款非常适合 PSV 主机特性的游戏。



最终幻想X 高清版

2011 年的 SCE 东京游戏展前发布会上，SE 公布了《最终幻想 X 高清版》的制作计划。事后 SE 第一开发部长北濑佳范表示本作仅处于非常初期的开发阶段，玩家可能要耐心等待漫长的时间。在此期间有传闻说本作可能是一个使用 Luminous 引擎完全重制的游戏，如果是这样的话，那么开发时间长一点还可以原谅。但是后来 SE 澄清说本作只是高清化，并非重制。

为何一个只是高清化的游戏花了那么长的时间仍然没有任何消息？看一看《王国之心 :HD 1.5 Remix》的开发历程就知道缘由。这款所谓的高清化合集足足做了一年多的时间，而且本作只有 PS3 版，其中的《王国之心：358/2 天》还只是事件场面进行高清化。这并不是因为 SE 的开发人员效率太低，而是 SE 给的资源少得令人发指——这整个项目仅仅是由 SE 大阪分公司的两个程序员全部包办！SE 为了节约成本已经抠门到了如斯地步！如此抠门的 SE，还能指望它在《最终幻想 X 高清版》的身上投入多少人力物力？

SE 在被玩家们指责为“业界毒瘤”的同时，还能健健康康地活到今天，靠的是它曾经拥有的

丰富历史遗产。《勇者斗恶龙》、《最终幻想》、《王国之心》、《星之海洋》等可以压榨剩余价值的历史资源太多，《最终幻想X高清版》虽然至今毫无消息，不过这种炒冷饭的项目SE绝对不会放过，2013年内上市应该问题不大。对于已经没有多少日式RPG可玩的玩家来说，能在掌机上玩到比原版更好的《最终幻想X》，也没有什么好抱怨的了。在本作之后，我们还可以期待一下PSV版的《最终幻想XII 高清版》，以及《最终幻想VII 危机之源》的高清版……

SEGA：网络大战略

最近业界流传着一则劲爆传闻：任天堂正考虑收购世嘉！虽然其可能性很令人怀疑，不过世嘉对PS系主机的支持程度似乎确实在降低。2012年，日本最具话题性的PSV游戏是世嘉的《NEXT 初音未来 女歌手计划 f》，该作销量也顺利突破了20万套，并带动PSV销量大幅提高。但是当人们问今后是否会在PSV上推出续作时，世嘉方面的发言人却表示“考虑到本作的销量以及制作成本等问题”，开发续作会很困难。看来20万套的销量是让世嘉失望的。难怪目前在世嘉的PSV新作计划中，除了《梦幻之星在线2》之外再也看不到其他名字。2012年9月，世嘉英国分公司表示其在掌上平台的重点将从PSV转向智能手机。世嘉曾是首批加盟AppStore的大型游戏发行商，一直以来其手机游戏业务发展得顺风顺水，在iOS上推出的几款《索尼克》都十分成功。在世嘉的战略部署中，iOS的地位显然高于PSV。

其实不管世嘉是否支持PSV，能够提供的游戏系列也就那么几个，《索尼克》必然是以低龄玩家较多的任天堂系主机为主，适合PSV的主要是《如龙》、《VR战士》和“《光明》系列”。这些游戏要想掌机化并没有多少选择。《如龙》与《VR战士》显然不适合3DS，而之前在PSP上推出的《黑豹 如龙新章》销量不错，还衍生出对应的电视剧。制作PSV的《如龙》新作是玩家们的呼声。而《VR战士》也很适合有大量格斗游戏的PSV。至于“《光明》系列”最近几作都是围绕PSP，下一作可以采用PSP/PSV跨平台的方式。此外，iOS设备的性能与PSV较为接近，为iOS开发游戏的同时推出PSV移植版只是举手之劳。今冬发售的《索尼克与世嘉全明星赛车 变形》就是iOS与PSV跨平台之作，PSV凭借其先天优势而成为最佳版本。今后此类跨平台游戏也会越来越多。

梦幻之星在线2

2012年10月，世嘉宣布PC版《梦幻之星在线2》上线运营不到三个月用户即突破百万。作为一款免费网游，《梦幻之星在线2》的用户数量与世嘉预想的一样在快速增长中。将于春季发售的PSV版是世嘉网游跨平台战略的重要组成部分，将实现PC与PSV版的跨平台联机，实现网游移动化的全新体验。网游的跨平台是业界已经提出多年的构想，但是受到技术和平台限制，目前并没有哪款游戏做到理想的跨平台联机体验。这主要是因为没有可与PC媲美的可靠掌上游戏平台出现，iOS与Android设备在操作上受到太多限制，很难与PC游戏玩家在同一个世界里冒险，所以iOS版《梦幻之星在线2》只是一个与PC版完全不同的简化版游戏。而PSV版将会是与PC版相同的完整作品，PSV足可实现不输PC版的灵活操作，对于《梦幻之星》这种原本就诞生于家用机的网游来说，更适合PSV的操作方式。

只要PSV版《梦幻之星在线2》确实水准出众，而且世嘉与SCE联合进行大规模宣传，本作成为PSV网络服务起爆点也不无可能。首先它将吸引一批PC的《梦幻之星在线2》玩家，因为PSV与PC版的帐号互通，玩家出门在外的时候可以用PSV版继续与线上的好友一起做任务。而且因为是免费游戏，所以会吸引更多人尝试。虽然此前PSV上已有多款免费网游，但是因为制作成本低廉，所以都是一些粗制滥造之作。《梦幻之星在线2》这种免费大作在家用机历史上都十分罕见，加上目前PSV可玩的游戏不多，相信本作定能获得玩家的追捧。其实之前PS3的免费网游《机动战士高达 战斗行动》已经获得数十亿日元的收入，盈利性比很多单机百万大作更高。《梦幻之星在线2》可能在商业利润上也会给世嘉以惊喜。当年《怪物猎人》的联机概念救活了PSP，而免费网游大作或许会成为PSV的救命草。

Atlus：年度黑马

整个2012年，表现最出色的日系PSV游戏非Atlus的《女神异闻录4 黄金版》莫属。作为一款移植版游戏，本作首周销量达到了13.7万套，创造了系列的首周销量纪录，并推动PSV当周销量提高了150%！目前在日本的总销量已经超过26万套，成为Atlus母公司Index实现4.47亿日元净利润的主要功臣。本作的出色表现意味着Atlus将加紧对PSV游戏的投入，今后的《女神异闻录5》有望以PSV版为主力。

龙之皇冠

Atlus的开发人员数量不多，但走的是精品路线，其所推出的为数不多的作品中，常常给人以惊喜。同时Atlus也代理发行一些小开发商的作品，同样有其独到的眼光。虽然规模不大，但Atlus这个招牌在欧美很受认可。FromSoftware的超级黑马《恶魔之魂》就曾由Atlus代理发行美版，获得了巨大的成功。在Atlus的代理作品中，下一个有望成为黑马的是VanillaWare的《龙之皇冠》。

VanillaWare是由土星时代名作《公主皇冠》制作人George Kamitani成立的工作室，一直坚持开发有着极致美感的2D作品。《龙之皇冠》作为《公主皇冠》的精神续作，是一款构思了十几年的游戏，也是VanillaWare的首款高清游戏。在E3 2011期间，本作刚公布就以其经典横卷轴清版过关游戏的玩法，和令人过目难忘的美丽2D画面以及独特的人设而给人留下深刻印象。当时本作的代理商Ignition公司表示，PSV版与PS3版相比将会是毫无缩水的版本，提供同样流畅的手绘画面、绚烂的特效和绕梁三日的音乐。后来Atlus宣布从Ignition手中获得了本作的发行权。据Kamitani表示，之所以开发PSV版，是因为看到《怪物猎人》在PSP上获得了巨大的成功，他相信这种可以多人联机的游戏将会深受PSV玩家的欢迎。本作将会有在线多人模式，与PS3版可以共用存档。

MMV：桃色路线

Marvelous AQL PSV新作阵容

游戏名	预定发售时间
瓦尔哈拉骑士3	2013年内
闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明	2013年2月28日
胧村正	2013年3月28日

在大发行商们观望之时，往往就是小厂商崛起的机会。正因为PSV缺乏名门大作，小开发商们的游戏更容易引起关注。Marvelous AQL（MMV）就是看中了这一点才决定将赌注押在PSV身上。在2012年9月的SCEJ东京游戏展发布会上，MMV成为主角，一口气公布了3款PSV新作。而被视为SCEJ第一PSV大作的《灵魂献祭》也是由MMV负责实际制作。MMV与SCEJ之间的亲密关系可见一斑。上个财年，MMV销售收入为104亿日元，实现了35亿日元的净利润，这主要是靠3DS的《牧场物语》和《闪乱神乐》。为何在3DS上收获颇丰的MMV会突然成为PSV最忠实的盟友？其社长表示，SCEJ非常真诚地邀请其加盟，对于这样一个中小型开发商来说，应该是开出了难得的优惠条件。而且MMV自己的相关技术刚好也已经成熟。由于日本大发行商们的大作越来越少，大作本身的素质也在下降，此消彼长之下，小开发商的作品素质与名门大作之间差距越来越小。像MMV这种积极进取的厂商，正迎来出人头地的好机会。

瓦尔哈拉骑士3

可能是因为MMV的PSV游戏太集中于春季，原定于1月份发售的《瓦尔哈拉骑士3》已经决定延期到“2013年内”发售。《瓦尔哈拉骑士》是诞生于PSP的游戏系列，这次回归PSV将会大打擦边球。游戏中有一条欢乐街，在那里可以花钱找风情万种的女郎为你服务，通过和她们玩一些成人游戏可以提高亲密度，触摸其各种身体部位以提升好感，然后获得进一步的特殊服务……在共度春宵之后，还可以把对方招募为队伍的一员。此外，7对7的大混战、丰富的联机游戏模式，都很值得PSV玩家期待。

闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明

MMV看来是打定了主意在PSV上走桃色路线。在《瓦尔哈拉骑士3》之外，《闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明》也是众男性玩家的福利之作。当初该系列以“3D乳摇+触摸”为卖点在3DS上推出，获得了极大的关注。PSV也有了触摸屏之后，终于也拥有这种邪恶之作。PSV更好的屏幕效果显然会比3D马赛克更能表现少女们的身材。本作号称“史上最胸之爆乳火爆战斗”，已获得“爆乳无双”之美誉，是一款“爆乳+萝莉+爆衣+无双”的胸猛之作，集男性玩家的多种需求于一身。目测游戏性明显高于一般卖肉游戏。

胧村正

在两个不大正经的擦边球游戏之外，MMV还有一个绝对正经的《胧村正》。VanillaWare是一家由美工们成立的公司，2009年该公司社长Kamitani曾表示其21名员工全部都是美工。他们为PS2带来了北欧神话题材的《奥丁领域》之后，又为Wii创造了纯正和风的《胧村正》，两款游戏的高精细度2D手绘画面带给玩家强烈的视觉享受，其关卡设计与动作性也都有相当高的水准。PSV无疑是最适合《胧村正》的移植平台，比Wii更高的画面解析度以及屏幕本身出色的色彩还原度将为玩家献上史上最华丽的2D动作游戏！实际上，本作制作人也曾表示，之所以选择PSV，是因其OLED屏幕非常适合表现本作中红、橙、绿为主的强烈色彩表现。此外本作中也会增加许多专门为PSV而制作的全新内容。

Falcom：PSV日式RPG顶梁柱

作为日本最老牌的游戏开发商之一，Falcom 曾是日本 PC 游戏业首屈一指的厂商。上世纪 80 年代中，Square 等公司都要点头哈腰地从 Falcom 那里接外包项目做。可惜由于日本 PC 单机游戏市场的萎靡，Falcom 二十多年来都没有什么大发展。直到 2005 年 Falcom 决定加盟 PSP 游戏开发阵营，这才避免了与其他 PC 单机游戏厂商一样的覆灭命运，成功转型为掌机游戏开发商。在 PSP 后期，因为缺乏第三方的日式 RPG 大作，Falcom 的“《英雄传说》系列”成为日式 RPG 中为数不多的精品，尤其是专为 PSP 打造的“《轨迹》系列”更可说是 PSP 末期的代表性大作。在 PSP 上赚足人气之后，Falcom 自然而然地将 PSV 作为今后的主要支持对象，接连推出了《零之轨迹 进化版》、《伊苏 塞尔塞塔的树海》。对于一家员工不到 50 人的公司来说，可谓倾全社之力支持 PSV。欠缺优质 RPG 将会是未来 PSV 的常态，毕竟 PSP 的优质 RPG 已不多，而 PSV 的 RPG 开发成本更高、装机量更少。所以 Falcom 的优质 RPG 显得更难能可贵。

英雄传说 闪之轨迹

预定于 PS3/PSV 上同时发售的《英雄传说 闪之轨迹》是《空之轨迹》的续作，采用相同的世界观，发生在相同的时期，主角都是来自帝国势力。本作将会采用全新引擎，实现 Falcom 作品有史以来的最强画面。战斗系统方面，本作采用了“战略连结系统”，是一种快节奏的回合制指令战斗系统。通过“动态语音系统”，玩家不再是与 NPC 对话时才能听到语音，在城镇中行走时也会听到附近人们的对话。可以说本作比过去的《英雄传说》更有大作风采，更接近于《无尽传说》等一线 RPG 大作。

Ubisoft：欧美第三方主力

拥有 6000 多名游戏开发人员的育碧，采取的是全平台制霸的策略——无论一部新主机今后是否会成功，在首发第一年内都为之尽心尽力地推出多款新作。所以无论是 3DS、PSV 还是 Wii U，首发阶段都有几款素质可圈可点的育碧大作。虽然欧美第三方大多不看好 PSV，但育碧在其北美首发之时就推出了 5 款游戏，其中包括《雷曼 起源》这种高水准大作。而《刺客信条 III 解放》可以说是 2012 年制作水准最高的 PSV 游戏，也是屈指可数的可展现 PSV 性能实力的游戏之一。该作发售不到一个月，销量即逼近 50 万套，成为年末商战期间 PSV 的旗舰大作。目前在 PSV 的游戏软件历史销量榜上，本作排名第二，仅次于《未知海域 黄金深渊》。不过这一成绩似乎并未让育碧满意。在目前已知的育碧 2013 年游戏发行计划中，看不到一款 PSV 游戏。

鉴于目前 PSV 在欧美严重缺乏可玩之作，《刺客信条 III 解放》是多数玩家的必选作品。预计在年末商战过后，本作累计销量会达到一个比较令人满意的数字，最终达到 100 万也不是没有可能。虽然育碧目前并未公开 PSV 新作计划，但以其旺盛的游戏开发能力，肯定不会放弃已经积累起来的 PSV 游戏制作经验，《雷曼》、《刺客信条》等都可望于 PSV 上推出新作。另外，《分裂细胞》也是一个经常光顾掌机平台的游戏系列，在《分裂细胞 黑名单》发售后也许能够推出一款 PSV 版对应作品。

由育碧创始人家族创办的 Gameloft 也可以成为一支异军突起的力量。Gameloft 作为全球开发实力最强的手游公司，在手机上开发传统大作的实力无人可出其右。近期发售的《现代战争 4》水准之高足以令 PSV 的《COD 黑暗行动 解密》汗颜。Gameloft 可以将这些高水准手游移植到 PSV 上，利用 PSV 的操作方式发挥其真正的潜力。因为 PSV 所用的芯片技术与 iOS 设备较为相似，将 iOS 游戏移植为 PSV 版应该十分容易。而且 Gameloft 过去也偶尔推出一些家用机和掌机游戏，将 PSV 作为其副业也是不错的选择。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

EA：体育之王

在 PS2 时代和 PS3 初期，EA 曾是欧美最坚决的 PS 王朝捍卫者。当 SCE 公开 PSV 时，人们都期待着 EA 的表现。而且被 EA 视为死敌的 Activision 公布了《COD 黑暗行动 解密》，人们更希望 EA 也拿出《战地》与之抗衡。谁知正全力发展手游和社交游戏的 EA 对 PSV 完全不看好，从未表态支持 PSV。话虽如此，EA 拥有大批以全平台覆盖为基本原则的游戏系列，包括《极品飞车》及其多个体育游戏系列。当年 EA 对 PSP 大力支持，在其上推出的也不过是《FIFA》、《麦登 NFL》、《NBA Live》、《极品飞车》等系列，而这些游戏在 PSV 上照常推出。由于 EA 在几个主要体育类型上近乎垄断的地位，PSV 上的几个体育游戏都有不错的销量。《FIFA》销量超过 41 万套，《麦登 NFL 13》、《极品飞车 新最高通缉》等都有十几万的销量，PSV 的第三方游戏中，EA 的市场占有率还是排第一，《FIFA》更是欧洲玩家购买 PSV 的主要动力。2013 年，EA 对 PSV 的态度不会有大变化，想在掌上设备玩到与家用机最接近的体育游戏，PSV 仍然是最佳选择。

Activision：良心的召唤

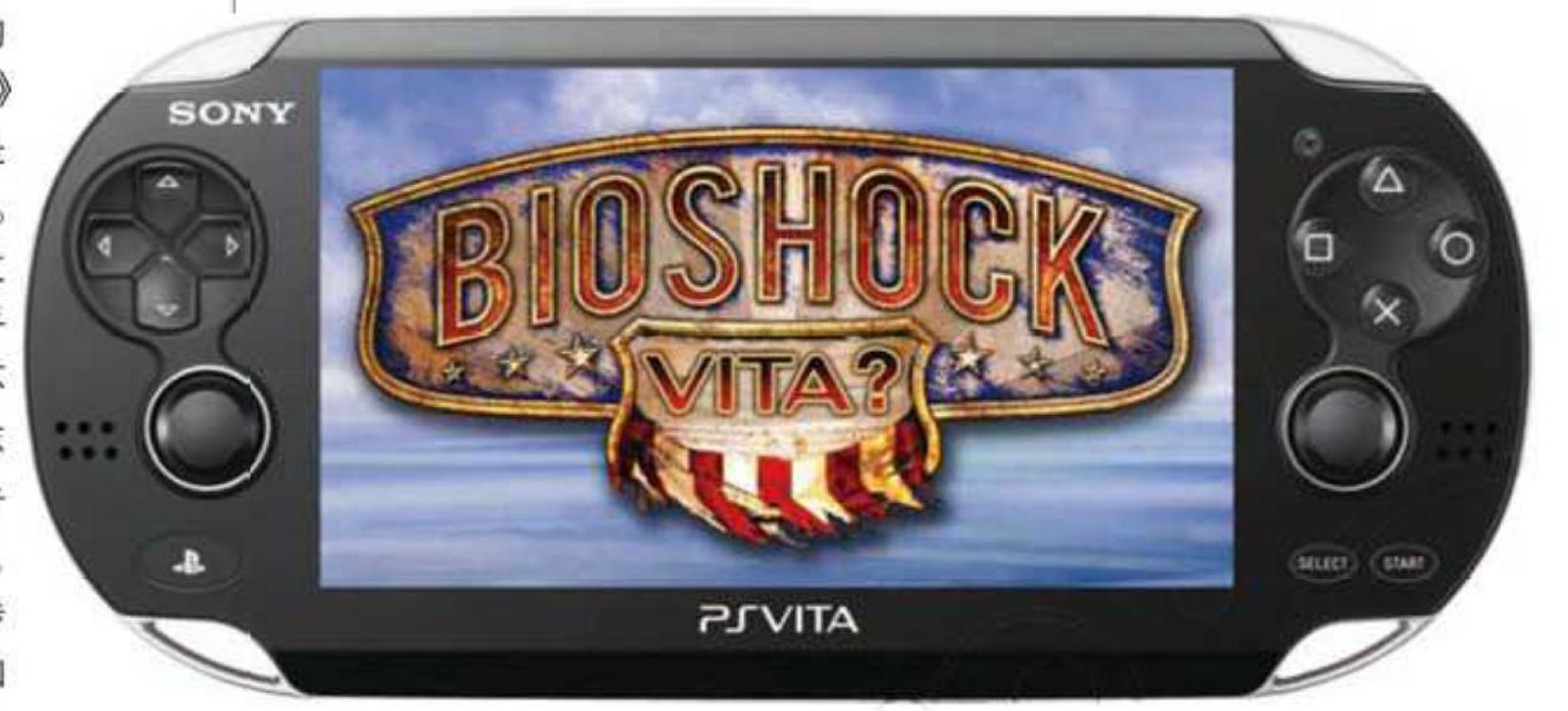
2012 年最令人失望的 PSV 游戏恐怕非《COD 黑暗行动 解密》莫属。玩家一直期待着本作能创造掌机的 FPS 革命，将家用机同水准的《COD》带到掌机上，并借助其最适合 FPS 的按键配置，以及强大的网络功能，让玩家获得完美的掌上 FPS 体验。然而该作在德国科隆游戏展期间匆忙公开后，简陋的游戏画面顿时让人心凉了半截。直到游戏发售之前，这款披上《COD》大名的游戏都没有进行像样的宣传——原因很简单，如此低素质的游戏哪还有面目拿出来贻笑大方？事实证明，《COD 黑暗行动 解密》的水准与 iOS 上售价不到 10 美元的普通 FPS 游戏相当，无论是画面、内容丰富程度还是大家最关心的操作，都令人彻彻底底的失望。官方重点宣传的网络部分更是几乎没法玩。

PSV 并不是无法实现家用机版的《COD》体验，只不过 Activision 和索尼都舍不得往里面投钱，只是随随便便找了个三流开发商做了个三流 FPS，结果自然只能得到三流的销量。本作不仅没有促进 PSV 的销量，反而成为一个反面教材，让人对 PSV 的前景更加悲观。面对《COD 黑暗行动 解密》的销量，Activision 今后恐怕更不可能为 PSV 提供原汁原味的《COD》。Activision 的游戏品牌中，还有可能登陆 PSV 的只剩下《蜘蛛侠》、《变形金刚》、《007》等电影游戏。

Take-Two：巨作奇兵

在 E3 2011 的索尼展前发布会上，《生化奇兵》制作人 Ken Levine 宣布将开发 PSV 的《生化奇兵》原创新作。但是直到现在，这款游戏不仅没有公布任何消息，甚至还没有开始制作——Ken Levine 表示，PSV 版《生化奇兵》是否会继续做下去，取决于那些商业决策者。他本人有许多想法，也很有兴趣做这么一款游戏。换句话说，由于这一年 PSV 的表现太差，《生化奇兵》PSV 新作面临被取消的危险，能否将它保住，要看索尼和 Take-Two 之间能否把条件谈妥。就算真的保住了，也要到《生化奇兵 无限》之后才开始制作，发售日怎么也要到 2014 年底之后了。

Take-Two 旗下除了发行《生化奇兵》的 2K Games，还有发行《GTA》的 Rockstar。PSP 时代，Rockstar 曾是最大功臣，《GTA 自由城故事》销量超过 800 万套，是 PSP 销量最高的游戏。如今 Rockstar 忙着开发多款家用机大作，几乎不再制作掌机游戏。不过英国《PLAY》杂志曾在其封面上大肆预告《GTAV》将登陆 PSV，虽然只是捕风捉影的传闻，但是以 Rockstar 和索尼之间的亲密关系，由 Rockstar 的卫星工作室做一个移植版并不是没有可能。当然这也需要索尼方面提供一些赞助。对索尼来说，如果能得到这种超大作，花个一两千万美元又有何妨？《GTAV》能带动的硬件销量又何止百万？



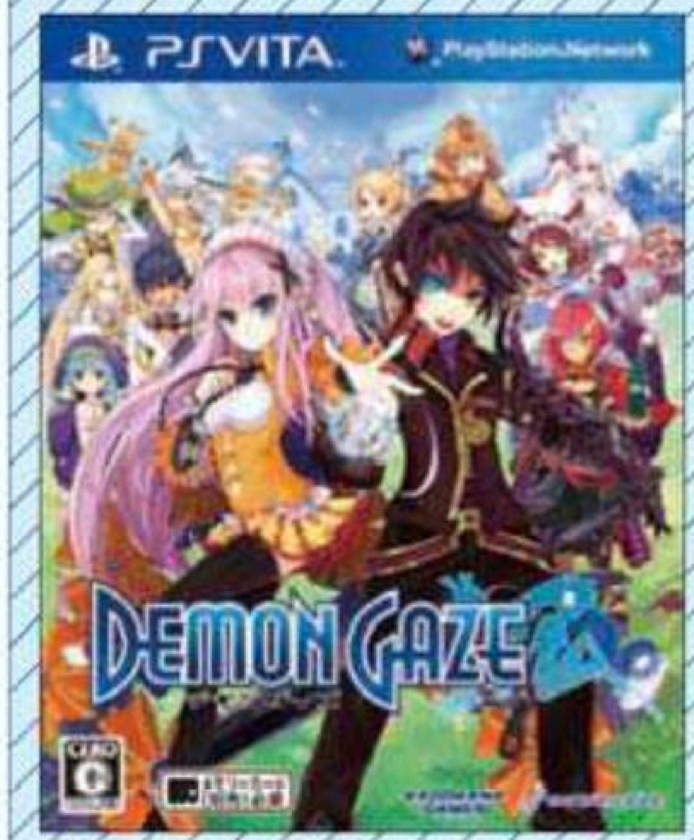
PSVITA NEW GAME SCHEDULE 新作发售表

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
1月					
5日	狡狐大冒险 时空神偷	Sly Cooper: Thieves in Time	SCEA	ACT	美版
24日	恶魔之眼	デモンゲイズ	角川Games	RPG	日版
24日	限界凸骑 怪物卡片对决	限界凸骑 モンスターモンピース	Compileheart	TAB	日版
31日	瓦尔哈拉骑士3	ヴァルハラナイツ3	Marvelous AQL	A・RPG	日版
31日	战极姬3 割裂天下的光与影	战极姬3 ~天下を切り裂く光と影~	Systemsoft Alpha	SLG	日版
2月					
7日	三国志12	三国志12	Koei Tecmo Games	SLG	日版
28日	忍者龙剑传 Σ2 加强版	NINJA GAIDEN Σ2 Plus	Koei Tecmo Games	ACT	日版
28日	梦幻之星在线2	ファンタシースターオンライン2	SEGA	MMO	日版
28日	闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明	闪乱カグラ SHINOVI VERSUS -少女达の证明-	Marvelous AQL	ACT	日版
未定	灾厄 重生（繁体中文版）	MALICIOUS REBIRTH	Alvion	ACT	港版
3月					
7日	灵魂献祭	SOUL SACRIFICE	SCEJ	ACT	日版
14日	斯坦因之门	シュタインズ・ゲート	5pb.	AVG	日版
14日	斯坦因之门 比翼恋理的爱人	シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん	5pb.	AVG	日版
20日	死或生5 加强版	デッド オア アライブ 5プラス	Koei Tecmo Games	FTG	日版
20日	梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2	メルルのアトリエ Plus アーランドの炼金术士3	Gust	RPG	日版
20日	海贼无双2	ワンピース 海贼无双2	NBGI	ACT	日版
28日	胧村正	胧村正	Marvelous AQL	A・RPG	日版
28日	圣魔导物语	圣魔导物语	Compile Heart	RPG	日版
4月					
25日	神咒神威神乐 曙之光	神咒神威神乐 曙之光	Gust	AVG	日版
其他关注游戏					
2013年春	三国恋战记 乙女的兵法	三国恋战记 ~オトメの兵法！~	Prototype	AVG	日版
2013年春	心灵传说R	テイルズ オブ ハーツ R	NBGI	RPG	日版
2013年春	写真女友 亲吻	フォトカノ Kiss	角川Games	SLG	日版
2013年内	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	日版
2013年内	高达破坏者	ガンダムブレイカー	NBGI	ACT	日版
2013年内	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	日版
未定	灵魂献祭（中英文合版）	SOUL SACRIFICE	SCEH	ACT	港版
未定	终极地带 HD版	ゾーン オブ エンダーズ HD エディション	Konami	ACT	日版
未定	网页三国志 NEXT	ブラウザ三国志 NEXT	Marvelous AQL	SLG	日版
未定	瑞奇与叮当 全面突袭	Ratchet&Clank: Q-force	SCE	ACT	日版
未定	杀戮地带 雇佣兵	KILLZONE MERCENARY	SCE	FPS	美版
未定	龙之王冠	Dragon's Crown	Atlus	A・RPG	美版
未定	最终幻想X HD版（暂名）	ファイナルファンタジーX HD（暂名）	Square Enix	RPG	日版
未定	城堡建设者（暂名）	しろつく（暂名）	Cave	SLG	日版
未定	跨过我的尸体最新作（暂名）	俺の屍を越えてゆけ最新作	SCE	RPG	日版
未定	撕纸大冒险	Tearaway	SCEA	ACT	美版

■灵魂献祭

■狡狐大冒险 时空神偷

■梦幻之星在线 2



■恶魔之眼

■三国志 12

■闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明

■瓦尔哈拉骑士 3

■海贼无双 2

追寻《PS

PHANTASY STAR ONLINE 2
ファンタシースターオンライン2

文 白菜　美编 Juxi

PC版已经开始对应PSV版物理引擎而对全体环境进行兼容性修改，可见制作正在有条不紊地进行中。游戏的发售指日可待，现在就请大家跟小编一起来看看PSV版情报汇总，以及近半年来新增的三大职业特性，也许会有玩家感兴趣的职业哦。

RPG	梦幻之星在线2			必须记忆卡
	ファンタシ-スタ-オンライン2			容量未定
	SEGA	预定2013年2月28日	日版	1～12人
零售版：5229日元/下载版：免费		与PC版数据同步		对应玩家年龄：15岁以上

《PSO2》的三大玩点

玩点1 与同伴在线协力战斗是本作的精髓

在游戏的大厅中，玩家可以组成最大4人队伍，进入各种行星中执行任务与冒险。森林、火山、沙漠、冰天雪地，不同行星有着各种不一样的生态以及敌人，在斩杀怪物的过程中，也可以欣赏到周围美丽的景观。在战斗过程中，玩家不仅可以输入文字与同伴们进行交流，还可以绘制属于自己的快捷表情，这也是自《PSO》开始便存在的一大要素。另外本作加入了多人队伍区域的设定，玩家队伍在行星冒险期间，还会遇到一同前来该区域冒险的其他队伍，而多人区域最多可以容纳3个小队，也就是说最多可以实现12人同时进行冒险。这些区域往往会突然出现一些巨型BOSS，这时就要各小队们齐心合力，一同消灭BOSS！

▲多人区域BOSS往往都非常厉害，如果有其他小队帮忙，内心自然也踏实了许多。

玩点2 各种武器的收集要素

说到在线RPG游戏，装备的收集自然是其中的乐趣之一。《PSO2》的武器种类数量繁多，商店购买、打怪捡取、交易所交易，玩家可以通过各种方式来入手适合自己的高性能武器，入手后在朋友面前炫耀一番，何其快哉。

玩点3 创造自己的分身，自由的玩法

在游戏中，有丰富的建模组件供玩家创造属于自己的分身。在《PSO2》中，你可以单纯为攻关而不断刷任务，也可以与好友分身在大厅上用游戏中各种动作进行交流玩耍。而随着PSV版以及智能手机版的推出，到时候还可以随时随地的进行《PSO2》，想怎么玩就怎么玩！

►在大厅当一回“非主流”。

▲你也可以变成萌妹子！

02》世界的秘密

故事人物流程率先放出

故事一向是《PSO》的重要内容之一，而《PSO2》中故事任务的剧情依然十分精彩，现在就来先为大家介绍一部分章节的故事吧。

第1章 一直在等待明日

玩家扮演的是行星调查组织“方舟（アークス）”的新入队成员。一天里从名为“紫苑（シオン）”的女性身上收到了“事件板（マターボード）”。事件板是用来记录玩家行动目标的机器，通过获得特定物品。消灭特定怪物的方式完成事件板的目标，就能够完成相应的任务，从而发展剧情。紫苑给予玩家的任务，是前往行星“纳贝利乌斯”，到底在那里会有什么在等待玩家呢?

第2章 不祥的纳贝利乌斯

受到调查行星组成以及地质的学者罗吉欧（ロジオ）所托，玩家再次前往纳贝利乌斯进行调查，穿过森林地带来到广阔的冻土，此时却遇到了不善的客人……

▲接受罗吉欧的依赖，前往寒冰极地进行调查。

第3章 沙尘深处

在被沙漠覆盖的行星“丽丽帕（リリーパ）”上，有目击情报称存在“人影”。名为菲里艾（フーリエ）的女性提出前往营救可能存在的生还者，并委托玩家前往丽丽帕进行搜索。到底这个行星有些什么呢?

■在这片“机甲种”徘徊的荒地上，玩家正在进行调查。

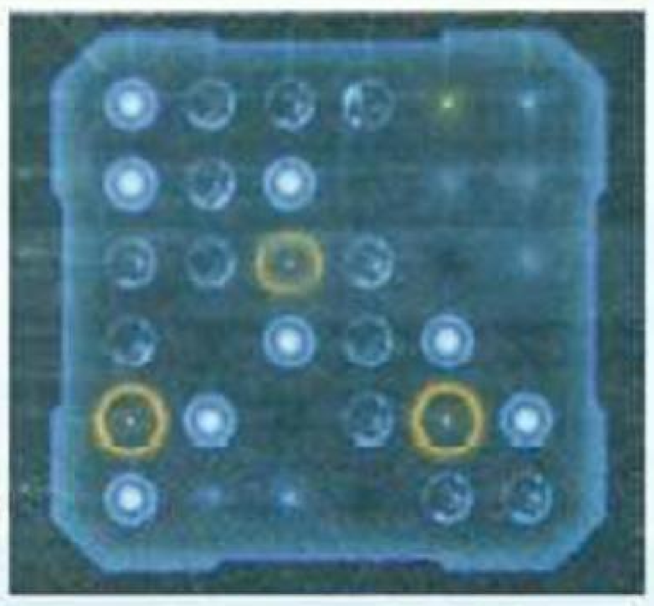
第4章 龙之病

研究者兼方舟成员的亚琪（アキ），与其助手莱特（ライト）一同来到这片栖息着龙族的灼热行星“阿姆特斯基亚（アムドゥスキア）”，根据亚琪所述，最近凶暴化的龙族突然出现增加的趋势。

▲在阿姆特斯基亚生活的龙族，由于过去可以自行击退外敌，所以拒绝方舟的的协助。

展开故事所必需的事件板

要接受故事任务，需要填充任务菜单里的“事件板（マターボード）”。在事件板上，有代表各种各样探索内容的复数事件存在。每完成一个事件就能填充事件板，或是达成故事任务的发生条件。由于难度很低，非常适合一个人进行。



►这就是事件板。玩家只能选择已经完成的事件周围相邻的4个事件。

完成一定数量关键事件后触发故事任务

事件板上有着复数的金色“关键事件（キーマター）”。在关键事件中，可以看到与故事息息相关的剧情。完成事件板上设定好的关键事件后，就会出现新的故事任务。在任务柜台接受任务，前去挑战吧。

▲►想要推进故事的话，就优先完成关键事件吧。

完成所有关键事件后故事任务出现分歧

故事任务有着分歧点。第一次接受的时候，无法选择分歧点的剧情走向。但当所有的关键事件完成后，分歧点就会作为选项出现。

►分歧发生之后，任务名称前的图标会发生变化。

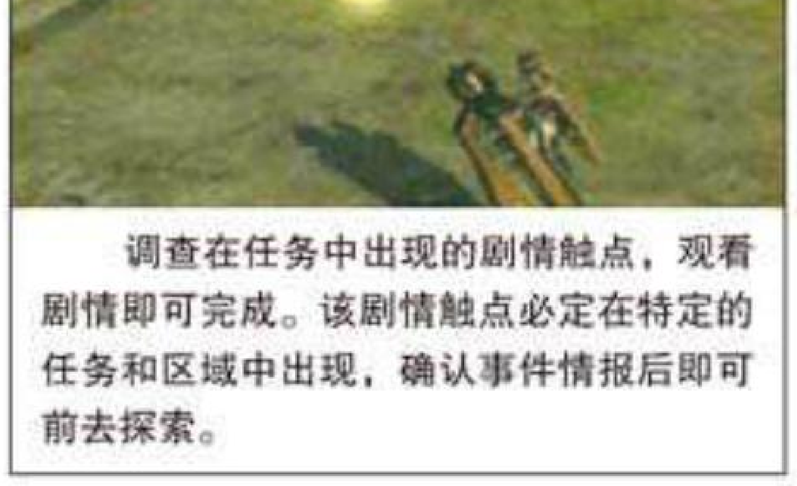
关于事件的内容

事件的完成条件分为3种类。击倒敌人以获得指定的道具或是在任务中和主舰内浏览特定的剧情。想要挑战事件的时候，可以给自己的房间锁上密码，不让其他玩家加入比较有效率。当达成事件目标后，放弃任务也不要紧。

回收指定物品

击倒指定的敌人，获得指定的武器或插件即可完成。注意击倒指定以外的敌人，或是通过其他方式获得该指定的道具都不会视为完成事件。

探索剧情



调查在任务中出现的剧情触点，观看剧情即可完成。该剧情触点必定在特定的任务和区域中出现，确认事件情报后即可前去探索。

方舟主舰内的交流

与方舟主舰内指定的角色对话，看完剧情即可完成事件。该角色所处位置也记载在事件情报中。

为故事增添色彩的NPC

在方舟主舰内与任务中能够结识NPC。游戏初期是与自己的同伴亚芬和前辈杰诺、艾柯几人发展剧情，而其余的NPC则会在之后陆续登场。玩家要接受他们的委托任务，有时还会一起协力战斗，已解开行星之谜。另外与故事任务进行无关的剧情也有很多，虽然没有必要全部去看，但可以从中更好地理解这些NPC的性格。

与部分NPC还能交换搭档名片

完成特定的客户委托后，即可与这些NPC交换搭档名片。之后可以在其他任务中将他们作为搭档召唤出来。同行时NPC的等级等同于玩家的等级。

◀带上中意的角色，一起探索行星。

亚芬（アフィン）

与玩家同期的新人方舟成员。时常单独行动，善用长枪。

艾柯（エコ-）/杰诺（ゼノ）

杰诺是使用大剑的战士（Hunter），艾柯是使用长杖的法师（Force）。他们时常一起行动，但经常会进行争执。

奥萨（ア-ザ） **莉莎（リサ）** **玛露（マ-ル-）**

奥萨是战士（Hunter），莉莎是枪手（Ranger），玛露是法师（Force）。玩家可以从与自己同职业的他们其中一人身上，学到有关本职业武器的特性与使用方法。游戏初期即可获得他们的搭档名片，是富有个性的NPC。

缇娅（ティア）/帕缇（パティ）

比起战斗，更擅长情报收集的新人类姐妹。姐姐帕缇时常装傻，而妹妹缇娅负责吐槽。顺便一提，姐姐的胸围比较丰满。

菲里艾（フ-リエ）

使用大炮的女性机器人。向玩家委托探索丽丽帕（リリ-パ）一族。

格提姆哈鲁特（ゲッテムハルト）/梅尔冯希娜（メルフォンシ-ナ）

性格粗暴的Fighter格提姆哈鲁特，以及被死命使唤着却依然像从者一样跟着他的梅尔冯希娜。两人之间的关系是个谜团。

玛特伊（マトイ）

与故事有着深刻关联的少女。与她的相遇就是故事正式的展开。

利达（レダ）

方舟新人，标准的大嘴巴。一旦听见什么传闻就会到处说，还说得特别激动。

张（ジャン）

经常为玩家提供冒险帮助的老成员，一旦说起话来就停不下。

休伊（ヒュ-イ）

热血少年，同时也非常有实力，是方舟中的强者——“六芒均衡”的其中一人。

迪欧多鲁（テオド-ル）

才能出众的方舟队员，但本人却没有什么干劲，执行任务也是一副懒洋洋的样子。

杰古（ジグ）

曾经名震一时的刀匠，如今似乎是在隐居？

库洛特（クロト）

方舟的一员，经常神出鬼没，平时也不知道他在做什么，充满谜团的人物。

乌露可（ウルク）

目标是成为方舟，但由于没有足够的才能，至今依然没有成功。

雷吉阿斯（レギアス）

传说中的方舟，位列六芒均衡的首位。

玛利亚（マリア）

雷吉阿斯过去的战友，与现在负责交涉管理等工作的雷吉阿斯不同，目前依然身负前线执行任务。

让初学者也能快速上手《PSO2》关键词解说

有兴趣加入《PSO2》的同学们，如果对立面一些固有概念不太了解的话，不用担心，这里小编会为大家进行详细的介绍哦。

部件与武器 丰富多彩

部件这里指代手腕、胸背、脚等部位装备的防具，装备后玩家角色的防御能力会获得提升，部分防具还存在一些特别效果，例如属性耐性，特定类型攻击的伤害减轻等。而武器方面更是多种多样，铳剑、自在枪、步枪、法杖、魔法卡片、火箭炮等应有尽有，不同武器的性能和用法有着很大的差异。另外还有许多充满个性的特殊武器哦。

▲图中角色手脚上装备的就是部件了。其中存在提高打击攻击以及光属性攻击的耐性。

这也是武器？

◀▲花束状的长枪，拉比（图中的小黄鸡）外观的飞行道具，是不是很想入手，然后给朋友们看看呢？

玛古（マグ） 值得玩家信赖的好伙伴

玛古在游戏中担当着玩家的强化装备以及电子宠物的双重身份。通过喂食药品、武器、防具、技能光盘等，玛古会根据喂食的物品向不同方向成长升级，而成长后的玛古，其能力数据会叠加到玩家角色身上，起到强化的效果。随着不同方向的培育，玛古升级后会呈现不同形态的进化，让玛古伴随玩家一同成长吧！

超过100级后会进化为第3形态！

形态多种多样

◀育成至100级后进化的其中一种形态的玛古“アフス”，与目标交战时会自行释放蓝色的电击。

客户委托（クライアントオーダ－）

客户委托是指在大厅中接收个别NPC委托的特殊任务，一般为在指定的关卡收集物品，在限定时间内完成任务，与NPC一同执行任务等。完成客户委托，玩家可以获得一定量的金钱以及经验。游戏初期有不少客户委托，可以帮助玩家了解游戏的基本玩法，因此进入游戏后一定要完成这些任务哦。

◀客户委托的奖励多种多样，部分任务还射击前往新行星的通行证。

奥萨（アーザ）的委托

▲其中一位帮助新手的NPC，战士（Hu）职业与其对话可以接受各种有关剑类武器用法的相关人物。还有充满个性的语音解说哦（虽然是日语）。

玛露（マ－ル－）的委托

▶一脸无口属性的玛露，会教导法师（Fo）玩家如何使用魔法。

莉莎（リサ）的委托

◀枪手（Ra）的莉莎，会指导玩家如何使用长枪。

你喜欢哪一种职业呢？

光子爆发与光子连锁

带着30级以上的玛古，随着玩家受到一定量的伤害，可以激活玛古释放“光子爆发”，召唤出幻兽进行强力攻击。而当多名玩家同时使用光子爆发，可以发动光子连锁，攻击范围和威力将会进一步提升。

▶四人组成的光子连锁，这时玩家几乎时处于无敌状态了。

▶如同要塞般的幻兽，有点像把伞。

小玛古变大神明

▶向鱼一样的幻兽，向前方发射巨大激光。

▶这如同神明般的6臂幻兽，会从空中射出手臂，继而攻击敌人。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

战斗场景一举公开

地下坑道

这里是位于行星丽丽帕的地下坑道区域，有着过去文明遗留下来的各种建筑。

▶体积大得夸张的巨型机甲种，当玩家乘上其甲板，中间的构造会变为人型机器与玩家对峙。

冻土

穿过纳贝利乌斯森林地带到达的冻土区域，一望无际的冰天雪地中潜藏着不少凶猛的怪物。

▲栖息在冻土的原生种，有着锋利的爪子，不过这怪物看起来是不是有点像雷狼龙（笑）？

▶象形原生种，体积庞大，可以用鼻子抓起冰块攻击玩家，其任意的撞击都可能对玩家造成致命伤。

三大新职业介绍

相信玩过掌机版“《梦幻之星》系列”的玩家都已经非常熟悉Hu（战士）、Ra（枪手）、Fo（法师）三个基本职业，那么我们就来介绍一下本次《PSO2》中新增三个新职业吧。介绍之前，先特别说明一下，三个新职业虽然分别对应三个旧职业，但新职业并非高级职业或进阶职业的概念，而是和原有旧职业完全平行地位的职业，只不过新职业的使用条件是原有对应旧职业必须达到30级。六大职业各有特色，再配合之前实装的复合职业系统，能让玩家随心所欲搭配多种玩法。

Fighter

职业特色

斗士（以下简称Fi）是擅长连续攻击、巧妙作战的职业，使用条件为Hunter（以下简称Hu）达到30级并且完成职业开放委托任务。相比Hu的单发大威力，Fi可以说是多段小威力速连的职业类型，讲究连续攻击，实际大部分情况下Fi的输出威力超过Hu之上，属于纯攻击型职业。也正是由于Fi更靠近纯输出的近战职业，所以任何武器都没有防御一说，全部靠回避动作躲避敌人攻击，严格要求玩家熟悉敌人的套路的职业。

可使用的武器种类：双小剑、双头剑、拳套、枪刃。

武器特色

Fi可使用的武器也十分有特色。双头剑可以说是最常用武器，拥有多段，大范围，高输出的特点，配合双头剑特有“动作霸体”，可以开启风一样的护体效果；而双小剑是空中王者，可以连续不断地、长时间停留在空中攻击敌人；拳套则完全注重地面攻击，虽然距离十分短，但却是输出倍率相当高的武器。

天赋特色

Fi的另外一个特点是其天赋分为勇气姿态与智谋姿态。顾名思义，就是要么选择增加正面攻击敌人时的威力，要么增加攻击敌人背面时的威力。开启其中任意一个姿态，另一个姿态的打击力就会相对减少，所以也需要知道敌人弱点是正面还是背面。

Guner

职业特色

枪士（以下简称Gu）是擅长巧妙近接作战的职业，使用条件为Ranger（以下简称Ra）达到30级并且完成职业开放委托任务。相比Ra大炮的大范围输出，Gu可以说是更注重单体输出，操作感上则更像近战职业，华丽的动作是许多玩家热爱此职业的原因之一。可以说Gu是使用技能最频繁的职业，也正是因为如此，Gu才拥有其他职业所缺少的“PP恢复加速”天赋技能！

可使用的武器种类：步枪，双枪，枪刃。

技能特色

由于Gu自身就可使用步枪，所以Gu的副职业大多数情况下是Ra，99%作用是用来打脆化弹，而双枪则是Gu的主要武器。Gu的双抢大部分PA技能（技能光盘所学的特殊攻击）都是近身攻击，单体攻击力低下，再加上几乎全近身的PA技能，Gu曾经一度成为空有其表的“花瓶”职业。但随着特定稀有敌人掉落的PA技能，让Gu拥有了中远程攻击能力后，使得Gu从最弱职业几乎变为最强职业。可以连续的输出，并且伤害可观，再加上Ra的脆化弹，这一切都使得Gu一跃成为大家爱不释手的职业。

天赋特色

Gu的天赋特色是连锁系统，玩过掌机版“《梦幻之星》系列”的玩家应该非常熟悉这个系统。掌机版的连锁系统，只要玩家进行普通攻击，连锁系统便会自动开启；但在PSO2中，它并非固有系统，而是职业技能，使用一次后，必须经过一段时间冷却才能再度使用；其次，在开启连锁攻击后，玩家的普通攻击和队友的任意攻击都必须击中怪物的指定部位才会增加连击数，使用条件变得十分苛严。不过，这也不能动摇“连锁攻击”加“脆化弹”短时间内实现最高输出的地位。

Techter

职业特色

术士（以下简称Te）是擅长近接战斗与恢复的魔法职业，使用条件为Force（以下简称Fo）达到30级并且完成职业开放委托任务。相比Fo那种纯魔法职业，这个职业显然更接近传统定义中的神职职业，也相当于系列中的奶妈职业，Te与Fo的区别在于Te拥有强悍的打击防御力，使得Te在使用几个必须近身在作战的魔法时，生存几率比Fo高得多！

可使用的武器种类：短杖，卡片，枪刃。

武器特色

Te的短杖是惟一具有武器槽的魔法武器，在物理攻击敌人后，会发生炎爆效果，这个效果的伤害则是根据玩家角色的法击力来计算，是相当具有特色的武器。

天赋特色

虽然Te的加血加攻加防等辅助魔法技能的天赋非常多，不过并不是大家的首选天赋，Te的“PP转换”可以实现短时间内连续输出，而Te的天赋“弱点伤害加成”则是直接提升输出的一个重要手段，这也使得Te的副职业几乎只有Fo可选，而Fo的副职业也几乎只有Te可选。总结上来讲，Te的主要输出手段仍然是魔法技能。值得一提的是，在特定稀有敌人掉落的稀有PA技能之中，有一个电系魔法可以瞬间集中敌人，甚至对中型BOSS也有效果，而Te天赋中的“领域突破”则对此魔法的范围也有加成，这也可以算Te一个小小的职业特色吧。

在没有“《怪物猎人》系列”的PSV平台上，《灵魂献祭》一直被追捧为代替《怪物猎人》的救机大作。如今官方终于放出了试玩版，无缘前往TGS的玩家终于也能亲手体验本作。以重口味的宣传图和爱开炮的稻船敬二吸引了不少眼球的本作，其素质目前看来也还不错，现在就让各位读者跟小编一起走近本作吧。

文 白菜　美编 Juxi

ACT	灵魂献祭 试玩版			必须记忆卡
	SOUL SACRIFICE 魔法使いの试验篇 [无料体验版]			1099MB
	SCEJ	2012年12月20日	日版	1－4人
零售版：–/下载版：免费		无对应周边		对应玩家年龄：18岁以上

基本操作

按键	效果	
	菜单（日记）画面	关卡画面
方向键	项目选择	↓方向发动心眼
左摇杆		移动
右摇杆	←/→翻页	调整视角
○	决定	魔法发动
△	–	
□		
×	取消	【短按】回避、吹口哨/【长按】跑动、调查
L	将日记翻到上一项	【短按】视角复位/【长按】锁定、救济
R	将日记翻到下一项	【短按】切换供物套/【长按】献祭
SELECT	将日记翻到第一页	打开追体验菜单
START	供物、同行者和刻印菜单下显示详细分类	–
触摸屏	【划动】翻页、【点击】各选项	【长按】禁术发动

系统详解

进入游戏后玩家可以用左、右摇杆控制角色主视角移动和调整视角，对准日记点击○键则进入主菜单。主菜单中选择“记录と设定”可以进行存档、开启关闭字幕、调整摇杆操作等行动。选择“リブロム”后进入下级菜单。

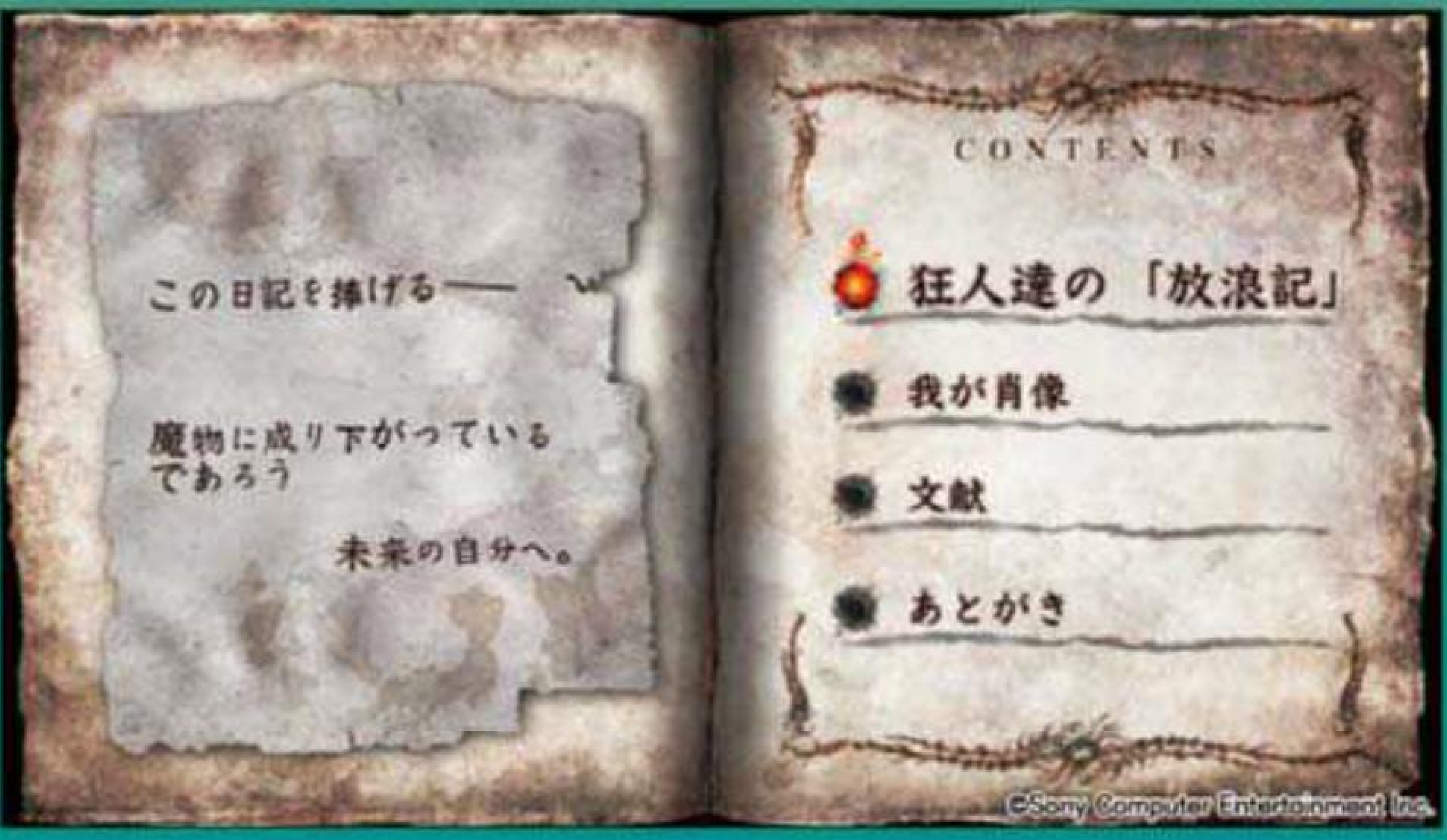
下级菜单分为“日记を读む”、“リブロムと话す”和“交信する”三个选项。选择“リブロムと话す”可以与日记本交谈；选择“交信する”进入联机模式（后文详解）；选择“日记を读む”则进入单机模式。

单机模式

单机模式的主菜单就是日记的第一页，下分四个选项：

狂人达の“放浪记”	对日记中记载的内容进行体验。可以自由选择已经完成的章节进行游戏
我が肖像	改变角色外貌、姓名和供物设定等内容
文献	确认与游戏相关的各种情报
あとがき	查看日记的最后一页

其中玩家主要利用的就是前两项。“文献”的主要内容是游戏的背景设定和名词解释，而“あとがき”只有一页，在试玩版中没有什么实际内容。



狂人达の“放浪记”

进入后分为“ニミュエ”和“マ-リン”两大页面。“ニミュエ”页面下有“魔法使いの试验”和“アヴァロンでの活动”两个选项，其中后者需要前者通关才会出现。“マ-リン”页面下的内容在试玩版中尚无法开启。“魔法使いの试验”实际游玩章节分为六章，相当于试玩版中的故事模式。通过完成该模式，玩家可以学到游戏的基本操作，以及逐渐开启“我が肖像”下的各种功能。“アヴァロンでの活动”共4个任务可供体验，同时也是联机模式下可以玩到的4个任务。

选择好关卡后，单机模式下左下角会出现关卡的基本信息（主要敌人和场景），右上角的“准备を整える”可以进入“我が肖像”的设置界面，右下角选择“はい”即可进入关卡。

我が肖像

相当于角色的整备界面。在这里玩家可以进行角色容姿的更改、姓名的更改、同行者设定、供物选择、右腕状态设定以及禁术设定，右上角还可以查看当前持有的“リブロムの泪”的数量。以下将详细解说这些选项。

容姿

可以对性别、脸孔、肤色、发型、发色、服装和声音进行设定，试玩版给出的候选还是比较充足。

姓名

可以对角色姓名进行更改，不过每次要消耗50点眼泪（“**リブロムの**泪”）。

同行者

仅对应单机模式下“**アヴァロンでの**活动”选项。“魔法使**いの**试验”和联机模式下即使设定好也无法带出去同行。带着同行者的好处在于玩家濒死的时候（本作中无论敌我单位体力耗尽并不会立刻死亡，而是进入濒死状态），可以要求其对自己进行救助或献祭。同行者最大可以带出两名，正常流程中默认只有一名候选人，其余五人要对“魔法使**いの**试验”和“**アヴァロンでの**活动”中关卡BOSS进行救济才能获得。注意经过救济后该角色虽然会出现在同行者名单中，但如果再次进行任务时选择将该BOSS进行献祭，并且关卡完成后存档，那么该角色就会消失。

供物

选择右侧的“持**ち**物”，就可以进行供物的设置。供物是发动魔法所需要的祭品，玩家可以将其视作魔法本身。游戏中设置了两组供物套，在关卡中按R键可以自由切换。供物从左至右分别对应□、△和○键，玩家可以从右侧的所持供物中，自由选择并安置在左侧。只要供物数量足够，甚至可以放置完全相同的供物，来延长使用次数。

本作中供物的数量众多，虽然系统会自行按照类别进行整理，不过玩家如果想更方便地寻找，可以按下START键进行条件检索，也可以推动右摇杆按照系统设置的类别进行检索。设置好的供物套可以按下R键进行登录和读取，日后不用再重新设置。

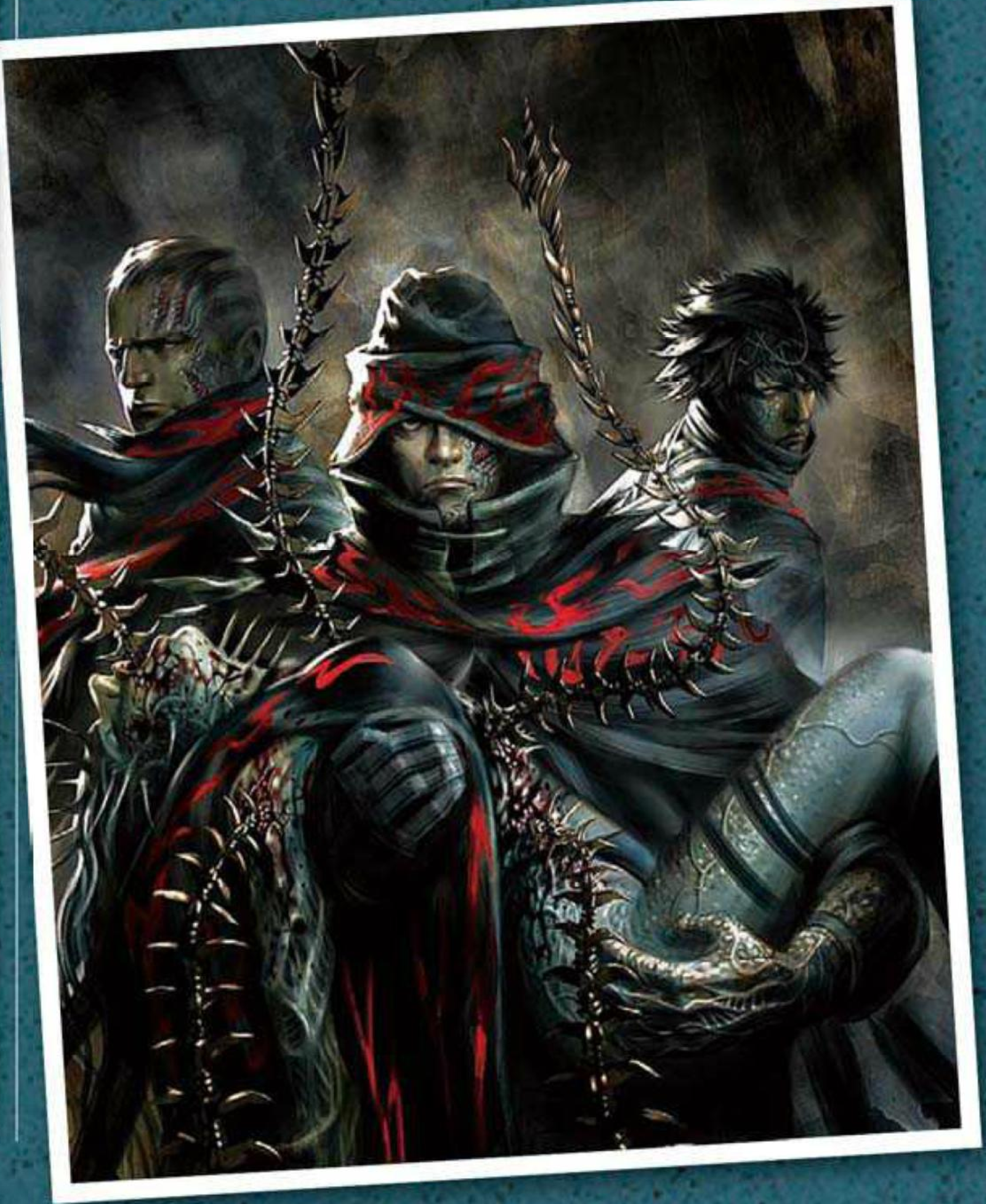
供物强化

每种供物都有自身的使用次数，也就是可以安全发动魔法的次数。如果在一关中使用次数超过该供物限定的次数，那么该供物就有可能会损坏，无法再次使用。在关卡中当供物的安全使用次数耗尽时，画面上会出现“XXX**の力が残りわずかだ**”的提示，此时该供物的图标会闪着红光。此时玩家依然可以透支力量使用，但透支的次数为1～4次中随机，随时有可能损坏。损坏的供物需要用眼泪进行修补，否则将无法再次使用。

延长供物使用次数的方法，除了在关卡中献祭或吸收场景力量外，还有一个方法就是强化供物。在选择供物的界面中，按下△键可以将当前选择的供物进行强化。两个相同的供物可以强化为高出一个等级的供物，其使用次数会增加1次。试玩版中等级零的供物最高可以强化到等级三，也就是多出3次使用次数。对于高攻击力但使用次数少的供物来说，这是尤为关键的。

供物合成

在供物选择界面下按L键可以进行供物合成。玩家可以利用现在已有的特定低级供物，合成出无法通过正常流程取得的高级供物。不过试玩版中并非所有的供物都可以进行合成。



右腕状态

右腕的等级是游戏中角色惟一的成长要素。等级分为生命等级与魔力等级：在关卡中救济敌人会得到“气”，累积“气”就可以提升生命等级，生命等级越高，角色的防御力与回复力就越高；献祭敌人会得到“魂”，累积“魂”就可以提升魔力等级，魔力等级越高，角色的攻击力就越高。在试玩版中，生命与魔力的等级总和为20，根据生命等级与魔力等级的比例，右腕的状态也会发生变化。

名称	变化条件
均等の腕	生命=魔力
圣の腕 I	生命-魔力≥1
圣の腕 II	生命-魔力≥5
圣の腕 III	生命-魔力≥10
圣の腕 IV	生命-魔力≥15
魔の腕 I	魔力-生命≥1
魔の腕 II	魔力-生命≥5
魔の腕 III	魔力-生命≥10
魔の腕 IV	魔力-生命≥15

对上面的前提有所了解后，就可以看看右腕状态的设定了。该模式下有“刻印**を**刻**む**”和“LV**の**书**き**换**え**”两个选项。

刻印を刻む

右腕可以刻上五个刻印，分别是腕部×2、肘部×2和掌部×1，玩家可以将其理解为附加能力插件。腕部刻印提升的能力主要与魔法的属性效果相关，肘部刻印主要提升具体魔法的威力，而掌部则是角色基础能力。但每一种刻印都对玩家当前所持的具体某种怪物的气、魂数量有所要求，如果不够数量则无法进行装备。另外大部分刻印除了基础效果外，还有追加效果，例如进一步提升冻结几率，进一步提升体力之类的。但追加效果一般都对右腕的状态有要求，例如要求圣**の**腕 II 以上才能发动追加效果。因此如果想要发挥某个中意的刻印的追加效果，还得对右腕的状态进行管理。另外在刻印要求的“气”和“魂”中，有些是在正常的名字后面加上一个“+”符号的，这代表着稀有气魂，就是考验玩家RP的时候了，只能坚持不懈地反复刷，撞运气。

LVの书き换え（五标）

这里可以消耗眼泪降低右腕的等级。注意只能“降低”，无法“提升”，例如想从圣**の**腕转为魔**の**腕，就要用眼泪降低生命等级，然后再去关卡中不断献祭提升魔力等级才能达到目的。

禁术

当角色残血时，画面的左下角会出现禁术的刻印（完成第四章才会开放）。此时一直触摸该刻印不放即可发动禁术。禁术拥有极大的威力，但发动之后会对玩家的角色造成一定的负面影响，例如试玩版中提供的“**サラマンダ-**”，发动后角色的防御力就会半减，而且过关后还必须消耗眼泪来进行修复。随着发动次数增加，眼泪的消耗量也会越来越多，因此禁术可以说是能够不发动就尽量不要发动的招式（为了100点评价就不说了）。

リブロムの泪

回到最初的日记菜单时，有时**リブロム**会告诉你它的眼泪已经蓄积好了。此时点击眼泪即可获得“**リブロムの**泪”。眼泪在设定上可以用来篡改日记中的某些内容，在试玩版中的具体作用是：改变角色名称、修复耗尽的供物、消去使用禁术的代价、让死亡或离别的同伴复活以及降低右腕的等级。在试玩版中眼泪的储存上限为100。

联机模式

在主菜单选择“リブロム”后，选择“交信する”选项则进入联机模式。该模式下选择“インタ-ネットプレイ”就是线上联机游戏模式，通过Wi-Fi可以与世界各地的玩家一起游戏；选择“アドホック”则是线下联机游戏模式，游戏最大支持四人联机。

进入联机界面后，进入房间的玩家的状态会出现在屏幕上，玩家可以在这里看到其他玩家的外形以及右腕等级的详细情况，房主可以选择“追体验の选择”来选择游戏的关卡，其他玩家确认关卡后可以选择“准备を整える”来调整供物和刻印。R键可以查看对话履历，□键可以在预设的对话中选择发言来传达自己的意思。所有的准备完成后选择右下角的“准备完了”，然后房主选择“出发”即可开启关卡。

关卡部分

①生命、魔力等级 ②体力槽 ③禁术标记 ④当前可使用魔法

救济与献祭

当敌我单位体力耗尽进入濒死状态时，来到其面前会进入“救济”和“生贽”的选择。其区别如下表所示。

目标	选择	
	救济	生贽
敌人	获得“气”与生命EXP，回复体力	获得“魂”与魔力EXP，回复供物使用次数
同伴	将当前体力分一半给同伴，使其复活	发动生贽魔法，同伴死亡

注意单人模式下，如果将濒死的同伴献祭，那么就会造成与其“死别”的状况，在以眼泪将其复活前是无法再次与其同行的。另外选择救济和生贽，会对不同的同行者信赖度产生影响。玩家的选择与同行者的信念相违背的话，该同行者就会离去，也需要眼泪来进行篡改，否则是不会回来的。

濒死

当玩家操控的角色体力耗尽时就会进入濒死状态，此时画面右下角会出现三个选项。

生贽を请う：要求同伴将自己献祭。

死を选ぶ：立刻死亡。

救济を请う：要求同伴将自己救活。

选择“生贽を请う”，会在发动大范围的生贽魔法后死亡；选择“救济を请う”，会得到当前救济自己的同伴的一半体力，继续战斗。选择前两项的话，会在死亡后进入“人魂”模式，该模式下玩家可以操纵灵魂进行移动，点击敌人降低其防御力，以及点击同伴增加其攻击力，藉此继续对战局产生影响。

顺便一提，在多人游戏时自己被献祭掉或是献祭别人，都会在过关后的代价报酬一栏中追加供物，而且不像禁术一样有负面作用，因此看准时机多多献祭也没有坏处——当然，得先确定剩下的人能够杀死BOSS。

心眼

在关卡中按下方向键↓可以进入心眼模式。在心眼模式下，关卡中的生物、有关联动作的场景都会以不同的颜色醒目地显示在画面上。不过在心眼模式下，无法做出除了跑动和回避外的任何行动，想要调查场景，献祭，首先要解除心眼模式。

颜色	目标
绿、黄、橙、红、紫、白	代表生物的状态。体力从高到低按照绿→黄→红的颜色排列，紫色为下级魔物的濒死状态，白色为同伴的濒死状态
红	上级魔物身上的咒部，不断攻击将其破坏后能够造成大伤害，并获得解体奖励，可以看作弱点
白	回复供物使用次数或是制造武器铠甲的场景
蓝	有“魂のかけら”与“气のかけら”的地方

游戏心得

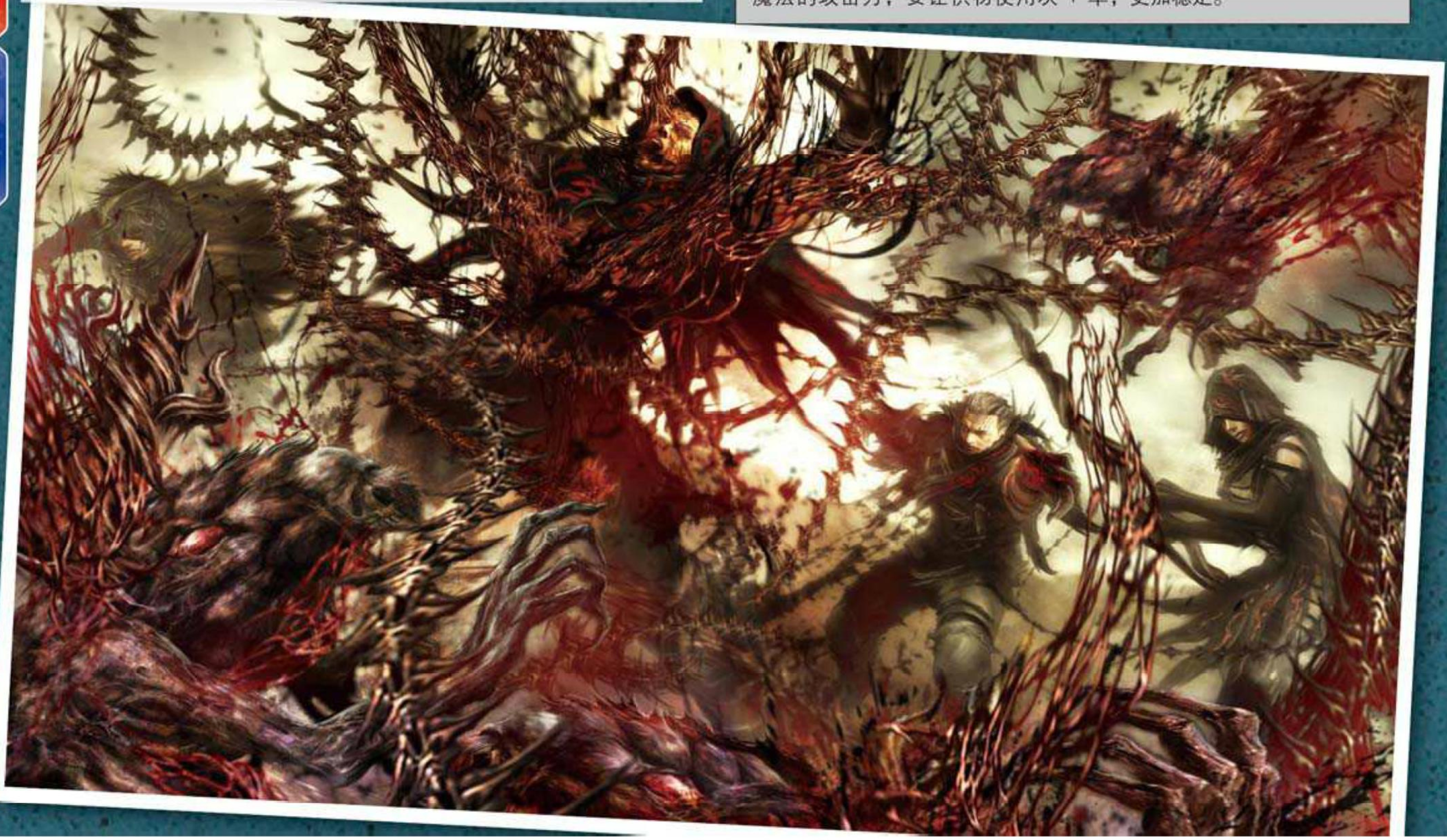
“传说の魔法使い”评价

每个关卡事先开示的报酬中，最后一项都要求玩家获得“传说の魔法使い”评价才能拿到。如果不是特别想要挑战自己的技术，建议先通关单人模式，开启所有要素（禁术、刻印等）后，再返回来拿“传说”评价。残血发动禁术与无伤同样有100分，然后濒死让同伴献祭自己又有100分，如果再有神速就是总计300分，加上心眼之类的杂项，故事模式拿“传说”评价完全没有难度。

联机模式下，推荐开启线下联机模式，然后单开关卡不带同伴，任务完成后，“神速”+“无伤”+“优れた杀戮者”+“优れた守护者”就有300分。打BOSS的时候，注意触发属性克制的追击效果让其倒地，建议不断以冰属性冻结，用冰剑砍以后再以雷属性破冰，可以让BOSS毫无还手之力，最后将敌人献祭掉，拿400分以上的“传说”评价也比较轻松。当然，在右腕的掌部装备“荣誉の刻印”，无条件提升20点评价也是一个比较讨巧的做法。

那么如何有效率地歼灭BOSS呢，关键在于冻结的速度和魔法的攻击力，要让供物使用次数完结之前拥有能够完杀BOSS的伤害。首先在联机任务中的“羽根の牧场で游ぶ大饭食らい”刷哈比，一流评价就能获得“魔タタビ（小）”×2和“雪树の根”×2，利用其合成出“雪树の根（三叉）”，最好再强化至最高等级，并备上两个，如此一来就不用担心供物使用次数的问题了。接着在故事模式的第一章或是“羽根の牧场で游ぶ大饭食らい”中拿到“传说”评价，可以获得“剑士の冰刃”，用来对冻结状态的BOSS进行输出。最后在联机模式最后一个任务中单刷地狱犬，用追击效果让其倒地后破坏它的头部，获得咒部解体的报酬“卫兵の枪片”，即使不用强化也足以推倒任何BOSS了。

刻印方面，要兼顾冻结效果和魔法攻击力的话，建议将右腕打造成至少魔の腕Ⅱ以上，除了基础攻击力提升以外，在肘部装备“一闪の刻印”（增加武器攻击力）和“穷追の刻印”（增加追尾魔法攻击力），在腕部装备“寒冰の刻印”（提升冻结几率），掌部装备“讨伐の刻印”（增加基础攻击力），会更有效率，更加稳定。



文 宇宙人 美编 sienna

作为知名的RPG游戏系列，本作移植PSV平台可谓有点仓促。从宣布移植到正式发售也就短短几个月的时间，而且发售之初也出现了死机等BUG，还好已经修正了。本次移植除了修正了PS3版的平衡性之外，还增加了新迷宫新敌人，原本要通过DLC下载的角色也能直接从剧情中加入。换装模式的加入也可以说是迎合了这类游戏玩家的口味。虽然带来的惊喜终究有限，但本作无疑会给PSV年末的游戏阵容添上亮丽的一笔。

RPG	特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2			必需记忆卡
	トトリのアトリエPlus ～アーランドの炼金术士2～			2706MB
	Gust	2012年9月20日	日版	1人
	零售版：6090日元 下载版：5400日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

主要角色&地名对照

原名	译名
トトリ	特特莉
ミミ	咪咪
ツエツィ	翠翠
ジーノ	基诺
メルヴィア	梅尔维亚
ロロナ	萝萝娜
ステルク	斯特尔克
マーク	马克

原名	译名
ペーター	皮特
ゲラルド	格劳德
パメラ	帕梅拉
クーデリア	库迪莉娅
フィリ	菲丽
イクセル	伊克赛尔
ピアニャ	皮娅喵
アーランド	阿兰德
アランヤ村	艾兰亚村

系统详解

基本操作

按键	作用
十字键	光标移动
左摇杆	人物移动
右摇杆	拉近、拉远镜头
○键	确定、对话、调查、采集
×键	取消、跳跃
□键	攻击
△键	打开主菜单

按键	作用
Start键	地图移动
Select键	查看道具、大地图上为存取存档
L键	基本作用同Select键，战斗时选择援护同伴
R键	基本作用同Start键，大地图上位切换光标移动模式，战斗时选择援护同伴
背触	让特特莉卖萌

主菜单

アイテム：查看、使用身上的道具，道具格默认60个，蒂法娜的剧情后能提升到100个。如果要查看箱子的道具必须回工作室，箱子的格子有999个。单个道具会占用1格，但是部分使用系的道具会显示一个数字，代表该道具能使用的次数。另外，特特莉和萝萝娜的工作室虽然相隔两地，但是道具箱中的道具是共通的。

ステータス：查看队伍中角色状态，查看角色的等级、能力参数，更换装备也是在这个菜单中进行，此外还能查看同伴的交友值。

图鉴：查看各种冒险记录。

スケジュール：查看此时接受的依赖任务的状况。

冒险者免许：查看冒险者的功绩，内容包括战斗、探索、依赖、图鉴4项，完成里面的内容能够积蓄冒险者点数，同时令冒险者等级提升。

オプション：系统设置。

城镇设施

两个工作室分别位于艾兰亚村和阿兰德，因此这两个地方也算得上是我们的根据地，那里除了工作室之外还有商店和冒险者公会等设施，在我们的游戏中发挥着重要的作用。

村の广场&职人の通：两个根据地的中心部，能通往各个设施。当然也会触发不少剧情。除此之外，皮特的马车也会停放在这个位置，前期如果要来往于两地之间，最快的方法就是乘坐马车。

商店：作为根据地必不可少的设施，艾兰亚村和阿兰德各个商店贩卖的道具都不一样，主要都是各种调合素材，不过有存货有限制，买光了就要等下次入货才能再次购买。偶尔也有一些调合书和重要道具，这些买了之后是不会补货的。冒险者等级为BRONZE以上时，玩家也可以将自己的一些道具登录到商店中，让店主为我们进货。这样以后就能买到跟登录商品完全一样（包括等级、特性、品质）的道具。注意不是每个道具都能登录的，不同商店可登录的道具也不一样。此外，道具品质超过100的话会进货品降到100，消费等级7以上的特性也会消失。每个商店最多可登录10件商品，超过10件的时候要删除一些已经登录的商品。

冒险者ギルド&バー・グラルド：公会和酒吧，阿兰德和艾兰亚村领取依赖任务的地方，两处能领取的任务都不一样，但是汇报完成倒是没有地点要求。此外，公会里面跟库迪莉娅对话还能汇报冒险者免许中的内容，当积蓄到足够的点数之后也要向她汇报才能令冒险者等级提升。

男の武具屋：打造武器和装备的地方，虽然要求的素材不明，但基本上都是钢材或者布料之类，调合出来之后过来这边看看就行了。

炼金术指南

调合基本

炼金调合是本作最重要的系统。通过调合，特特莉能制作出各种攻击道具、回复药甚至装饰品。武器和装备的素材也要通过调合来制作。调合之前先要从各种参考书中学习调合方法。之后，如果有足

够的材料就能在工作室的大釜中进行调合。调合的成品不同，消费的时间和MP都不一样，成功率也会有差异。简单地说，越高级越重要的道具，调合的天数和消费的MP就越高，成功率也会越低。调合成功率可以通过提升炼金术等级提升，但是时间和MP消耗是固定的。开始调和之后，日期就会马上跳到调合成功的那一天，期间不能做其他任何事，所以要注意别影响到限时的依赖任务或剧情。

选料&调合

想要做出实用的道具，找到合适的素材还不够。每个素材都有不同的品质和特性，这些项目都会在不同程度上影响到成品的实用价值：

RANK：代表素材的综合质量，从高到底分成S、A、B、C、D、E六个等级。评级主要受素材的品质和附带特性影响，因此就算相同的素材也会有不同RANK之分。

品质：素材的品质会直接影响到成品的效果，而消费品道具的品质通常会影响到使用次数等。

效果：使用、饰品类道具的固有效果，调合时选料的品质和种类不同会导致效果发生不同程度的变化。

特性：每一个物品个体所具备的特性，相同物品之间也可能带有不同的特性，特性的效果也是千差万异。素材的特性可以继承给成品，从而直接影响到成品的效果，因此决定调合什么道具之后，就要考虑给道具配上怎样的特性来搜集素材。

LV：物品的固有等级，只要是同种物品等级就不会有差异。调合成功之后，素材等级的总和决定了道具能继承多少特性。

调合的流程

STEP 1 选择要调合的道具

打开调合界面之后就会出现可调合道具的列表，这些道具分成“调合”“装备”“使用”“重要”四类。调合类都是将一些原料加工而成的道具，一般不能直接使用，主要用来进一步调合成其他更高级的道具，用于合成装备的钢材和布料也属于这一类；装备类顾名思义，都是一些有特殊效果的饰品；使用类道具就是包括攻击道具、回复药这些实际使用的道具，像倍速手袋、旅人の靴也属于这一类；重要类道具就是跟剧情相关的重要物品，比如船部件等。列表上名字灰色并且打了×的都是因为没有特定素材而不能调和，而打△符号的代表虽然素材都有，但是数量不足。

↓

STEP 2 决定调合数量

选择了要调合的道具后就能选择调合数量，视情况选择，大部分道具的合成消耗的天数都不是整数，但是多出来的0.x也是算一天的，所以耗时要是整数的话，可以将时间最大利用。另外还要从配备什么特性方面考虑数量。

↓

STEP 3 确认天数和消耗的MP量

最终确认数量和消耗时间、MP。MP不足的时候，成功率会减半，这点务必注意。

↓

STEP 4 选择材料

根据道具的要求选择相应种类和数量的素材，此外，继承什么特性给目标道具也要考虑。相同类别的不同材料等级取其平均数，然后将各种类材料的平均数加起来便是成品的等级总Cost值（画面左边特性列表上方的数字就是），总Cost值决定成品能继承特性的数量。

↓

STEP 5 主效果确认

根据目标道具不同，主效果也可能有多个。当光标移动到素材上面时，画面右下角的槽会显示主效果的内容。固定素材的情况下会根据素材的品质决定槽的长短，而非固定素材的情况下，会根据素材的种类来决定长短。大多数情况下主效果槽越长，效果便越优秀，但是也有例外的时候，比如“精灵の首饰り”主效果槽变长，主效果会从土耐性变成雷耐性。决定了主效果之后就能进行调合。

↓

STEP 6 特性继承

调合结束之后，玩家可以让成品继承素材的特性，可继承的特性会列在左边的表格中，每个特性都有一个等级Cost值，选择了这个特性就会消耗相应的总Cost值。假如成品的总Cost值不足，高级的特性便无法继承下来。除此之外，一个道具最多只能继承5个特性，满5个之后即使总Cost还有也不能再继承了。

↓

STEP 7 调合完成

选择完特性之后，调合便大功告成，画面会显示成品的品质、特性等详细数据，右下角也会显示特特莉的炼金等级、升级需要经验值以及剩余MP。

ちむ酱

第二年9月在萝萝娜工作室触发制作ちむ的剧情之后，工作室就能制作ちむ酱为我们分担工作了。ちむ的工作主要是为我们复制道具，只要有一个样板给她们看，并且有足够的派喂她们，她们就会不断地按照样板制作道具。ちむ相比起商店登录的好处就是什么都能复制，而且没有品质和特性的限制，但是速度会相对慢很多，如果是素材就让她们采集，如果是要调合才能获得的道具就让她们调合即可，并不会消耗原素材。根据要复制的道具稀有度，一般一天一个到数十天一个都有可能，ちむ每吃掉10个派（即一个大派）之后速度就会提升一些。后期制作出高火力N/A之类的道具都是依赖她们进行量产的。但是要注意派的剩余量以及箱子的空间。没派了或者箱子满了都会导致她们罢工。

初期ちむ只有一个，但是获得“生命の水”之后放入萝萝娜工作室的扭蛋机中就能诞生新的ちむ，游戏中一共能拿到4瓶“生命の水”，换言之能够拥有5只ちむ。

生命之水入手方法

1.帕梅拉的商店7000元购买（限一次）；

2.跟伊克赛尔的料理对决获胜，获胜方法是做出品质80以上的トトリア风プランチ；

3.跟斯特尔克交友度50以上时在萝萝娜的工作室触发剧情获得；

4.冒险者证书等级到达COOBALT后奖励。

武器调合

特特莉使用炼金术只能制作出饰品，如果要制作武器和防具的话要带素材到阿兰德的男の武具屋才能打造。打造武器需要用钢材类素材（インゴット），防具则要用布料（ツインク），特特莉在自己的工作室将这两类素材调合出来之后，带到武具屋就能进行打造。跟炼金不同，打造武器和防具不会造成时间流逝，也不会消耗MP。原材料的品质会直接影响到武器/防具的参数，而特性也会直接集成到装备中去。所以如果想做出好的装备，调合素材的时候也要精挑细选。合成了装备之后如果想拿回原本的素材可以使用武器分解，分解之后该武器、防具会变回加工前的素材，而且品质、特性不会下降。队伍中需要换人但是素材紧缺时候可以用这个方法来给其他同伴替换装备。

武器和防具可继承特性差别：

武器：攻击力up、属性付与、特攻付与、伤害还原、异常状态付与

防具：HPup、MPup、LPup、防御力up

共通：品质up、特殊能力

探索&采集

除了两个大本营之外，地图上几乎所有地区都是迷宫。出发之前可以在阿兰德或者艾兰亚村募集两名同伴一起出发。大地图上每移动到一个地方就要消耗一定天数，合成“旅人の靴”之后移动速度会加快，因此游戏前期没必要急着去太远的地方，来往阿兰德和艾兰亚村之间也要尽量用马车。移动的过程中会有一定几率遭遇杂兵或者获得素材。

LP消耗

在大地图上移动会给全队的成员造成LP的消耗，移动天数跟消费LP相等。如果LP下降到一定程度以下会造成疲劳状态，对战斗会造成不利的影响。LP可以用各种派进行回复，回村子或者阿兰德也能瞬间回复。

LP残量	负面影响
11~25%	战斗时攻击力、防御力、速度参数下降10%
10%以下	战斗时攻击力、防御力、速度参数下降25%

迷宫探索

迷宫中探索时，采集点和敌人都是可见的，而探索时画面的左上方会出现一条红色的时间槽。采集和战斗都会令时间槽扣减，耗光之后就会经过一天。正常来说一条时间槽只能采集两次，但是调合出“倍速手套”之后就能领时间大幅缩减。获得的素材品质特性全部随机，如果使用“营养剂”能够全面提升整个区域中的素材质量。当特特莉走近采集点时，如果头顶出现的标志是黄色，代表这个采集点有珍贵素材。

特特莉与敌人接触后就会切入战斗画面，如果按□键攻击到敌人，则可以先制状态进入战斗。部分迷宫中还会有实力特别强大的凶恶怪物，走近它们后会主动冲过来攻击，无法先制。如果能战胜它们的话能获得不少冒险者点数奖励，也有可能获得比较罕有的素材甚至装备，如果能调合出强力的道具记得去挑战它们。

区域中的敌人被消灭掉或者采集点采集过后，离开迷宫前都不会再出现，离开迷宫后时间槽无论剩下多少，时间都会推进一天。另外，迷宫中有些特殊的场景是地标，走近之后会获得一定冒险点数。

TIPS：如果点开采集点发现道具不满意，只要一个都不选，时间就不会推移。同理，战斗中如果逃跑的话，敌人依然会在迷宫中存在。

战斗

1.参战角色&状态
2.援护槽
3.援护提示
4.行动顺序
5.必杀槽
6.敌人

跟传统RPG一样，本作的战斗采用指令形式。左下角的行动槽就是角色的行动顺序。除了发动攻击之外，还能使用技能或者防御、逃跑，特特莉每次行动会令总回合数加1。原则上行动槽中轮到该角色时只能行动一次，但是部分凶恶怪物，或者特特莉和萝萝娜使用了“时空の卵”之后，一轮能进行复数次行动。

援护

特特莉专属特性，作为炼金术士，特特莉本身是非常羸弱的。因此战斗时非常需要同伴的保护，同伴的状态下方的槽就是援护槽，援护槽有3格，随着特特莉发动攻击就会积蓄，蓄满一格后就能发动一次援护。除了每个人都会的援护防御之外，不同角色还有独特的援护能力，比如咪咪的援护攻击、萝萝娜的援护回复、马克的援护逃跑等。发动时机也有一定差异，大家可根据实际情况判断是否使用。

值得一提的是，发动援护防御的角色能够帮特特莉抵挡任何攻击，哪怕对方使用的是全体攻击，特特莉都不会有任何危险，同时，使用援护的角色也会进入防御状态，面对全体攻击时能减轻一定程度的伤害。

技能&必杀技

战斗中**スキル**指令就是发动角色的技能。技能有持续和手动发动两种，确定角色状态的时候，如果消耗MP为0的就是持续发动的效果。手动发动的技能会消耗MP，但是攻击系的技能威力会比普通攻击高一大截，辅助技能也有很多不错的效果，要合理运用。一般来说，技能会随着角色升级而学会，但是也有个别人的个别技能要触发特殊剧情才能学会。

角色状态最底下还有一条必杀技槽，积蓄满了之后还能发动华丽的必杀技攻击。

道具

跟每个人都有的技能不同，使用道具是特特莉和萝萝娜两位炼金术士的专利，道具有攻击道具和药物等，基本上都是消耗品，出门前要做好充分的“军火储备”。道具的种类、特性、效果都会直接影响到威力。因此，好的道具能让特特莉发挥出比任何人都强的战斗力。

异常状态

部分怪物的攻击或者我方的技能会有一定几率给对方造成异常状态，基本上结束战斗之后状态就会消失，但有时也会对战斗造成不小的影响。

毒：每轮行动会扣减一定量的HP；

麻痹：攻击、防御、速度降低；
睡眠：无法行动，受到攻击后解除；
诅咒：HP回复、能力上升的效果会变成下降；
黑暗：命中率大幅下降；
三重苦：同时出现中毒、麻痹、诅咒三种状态

依赖任务

在冒险者公会或格拉尔德的酒吧能够领取到各种依赖任务。依赖任务的有调达、调合、退治三种，调达跟调合都是要特特莉交纳一定数量的指定道具，而讨伐是消灭一定数量的怪物。依赖任务一般都有时间限制，如果在指定天数之内没能完成的话，任务就会被取消，当然也有一部分任务是没有时间限制的，通常是一些现在还没发现的高级怪物。

报告任务的时候，公会会根据玩家完成任务的情况评级，讨伐类任务会根据玩家消灭怪物时经过的回合数评定奖励，而调达、调合两种任务则根据玩家交纳的素材等级评定，上交S级的素材就能获得S级评价了。获得C级以上的评价还能获得额外素材奖励，素材的种类可以按△键在任务单上确认。评级不会直接公布，但是能从奖励内容中得知评级。因为S级次数也是关系到冒险者免许的，在不影响到调合和特性保留的前提上，尽量争取S级完成吧。

好友特殊依赖

第2年1月在特特莉工作室会发生斯特尔克来工作室的事件，此后的日子里，每当完成调合或者休息结束之后偶尔会有好友前来拜访，并希望特特莉能给他们一件道具，满足他们的要求的话就能令交友度提升。触发的几率完全随机，但是触发了第一次之后要经过15天才能再次触发。需要的道具没有品质的要求，一般给个低级或者使用次数剩下1的打法走他们就可以了。特殊依赖会增加不少交友度，前期尽量满足同伴的需要吧，但到了后期他们可能会要求拿高级的武器（比如N/A等），此时就要根据实际情况决定是否拒绝他们了。

冒险者等级&免许

阿兰德大陆中有非常多未开发的地区，因为有怪物出没，国家是禁止普通人进入这些区域的。因此如果要展开冒险就必须成为冒险者，第一次到达艾兰德的冒险者公会之后，特特莉就会正式成为冒险者。冒险者有不同的等级，随着等级提升，可探索的地方就会增加。想提升冒险者等级就要完成冒险者免许上的内容。

冒险者免许的内容分4个类别，分别是战斗、探索、依赖、图鉴。每个类别中又有很多项目，完成这些项目能够积蓄冒险者的点数，到达一定点数之后回去跟库迪莉娅汇报就能提升冒险者等级，甚至获得免许的特殊奖励。从而使可探索区域增加。此外，完成个别项目还能获得特殊奖励，比如特特莉的能力提升、技能消费的MP减少、完成任务后报酬增加、以及发现地图上原本无法发现的东西。

需要注意的是，如果第4年的6月之前冒险者证书等级没有达到DIAMOND就会直接进入BAD ENDING。

游戏的推进

本作流程推进是以天数为单位计算的。在家里调合，或者到世界各地冒险、采集、战斗，或者触发某些剧情都会令时间推移。每一周目总时间最长总时间是5年半左右，当然如果期间某些条件没有达成，提前结束进入BAD ENDING的情况也是有的。当进行到第六年的6月1日游戏便会结束，届时系统会根据玩家推进剧情的情况以及满足的条件进入结局。

在这段有限的时间内，玩家可以自由地做想做的事情，而且只要满足相应的条件就能触发各种各样的事件，令剧情推进。因此为了保证自由度，这篇攻略将会重点介绍不同事件的触发条件以及注意事项。如果能有效利用时间，一周目达成全结局也是完全没问题的。游戏的期限比较宽松，玩家可以自由规划事件的顺序。

期间限定事件触发条件

序盘

故事的开端部分剧情，这部分跟传统PRG一样有较为明确的流程。基本要做的事情是跟村里所有人打招呼，到格劳德的酒吧接受委托任务，跟基诺和梅尔维亚组队出去冒险，不断赚钱就可以了。5月16日就会触发剧情乘坐马车去阿兰德。注意，如果这段时间内跟梅尔维亚出去冒险次数少于2次，前往阿兰德的剧情就无法触发直接进入BAD ENDING。

造船事件

海龙被害

第三年的3月1日之后，冒险者等级SILVER以上，从艾兰亚村进入世界地图就会触发，7天之后回到特特莉的工作室进行调合会再次发生相关剧情。

ギゼラのごと

第三年7月1日以后，从艾兰亚村广场进入世界地图触发事件，正式开始寻找母亲。之后分别跟格劳德、帕梅拉、皮特、基诺、库迪莉娅、斯特尔克、咪咪对话。

到第四年1月1日，并且库迪莉娅对话的30天之后，再次跟库迪莉娅对话前往萝萝娜工作室。然后返回特特莉的工作室触发剧情。

船作り开始！

完成上面所有事件之后到格劳德的酒吧拿到《帆船解体新书》，之后就可以着手制作船的部件了。

语る思い出す

将船的部件交给父亲就能触发，船一共有6个部件，每交两个就会触发一次剧情并且度过一天。给齐全部部件之后，船就大功告成了。

出港！

船完成后前往码头就会触发出海情节，出海的时候如果有跟交友值60以上的同伴组队，会出现相关的对话，此后从地图南边的海域开始，东边一大片海域以及上面的岛屿都能去冒险了。

海龙

可以出海后，第一次前往アルトメイア会触发跟海龙フラウシュトラウト战斗的剧情。海龙的实力比一般的凶恶怪物还要强，要做好充分准备，另外还要记得带上咪咪触发相关剧情。如果一旦过了之后就无法再遇到海龙，咪咪的剧情也无法推进下去了。

母亲搜索

大陆发现?

出海后一直航行到北の大地，进入最果ての村触发剧情。然后再村口附近调查一下触发剧情。听村长讲述完一切之后返回阿兰德。如果之前咪咪有参与跟海龙的战斗，这里会触发咪咪的事件。

回到艾兰亚村之后将一切告诉父亲和姐姐，顺便皮娅喵也偷偷跟了过来。

拯救最果ての村

再来・最果ての村

回去家里讲述了最果ての村发生的一切之后，再次前往最果ての村，前往长老家会再次触发剧情。之后能够从长老那里购买商品（包括两本极品道具的参考书），回去特特莉的工作室发生剧情，之后去萝萝娜的工作室找萝萝娜商量。

パメラとお出かけ

回去艾兰亚村跟帕梅拉对话，进入大地图后触发帕梅拉离开的剧情。这时就可以去リヒタインツェ-レン了。

开いた塔

发生“パメラとお出かけ”之后前往最果ての村北面的リヒタインツェ-レン，进入地图后会马上发生跟エビルフェイス的战斗。战斗胜利之后回去特特莉的工作室还会触发剧情。

まだ见ぬ场所へ

触发了上面的剧情后再次回去リヒタインツェ-レン，调查石像就能探索深处了。

丰渔祭

跟本篇没啥大关系的剧情，但是涉及到一个奖杯，所以也要注意触发条件。第五年6月1日到8月30日这段时间内，如果出现在特特莉的工作室里面，皮特就来要特特莉帮忙召集8位美少女举办丰渔祭。可以召集的人分别是梅尔维亚、咪咪、萝萝娜、翠翠姐、库迪莉娅、菲丽（公会娘）和帕梅拉。其中，如果梅尔维亚、咪咪、萝萝娜三人的交友值在60以下会被当场拒绝（所以要触发邀请事件之前升够交友值），库迪莉娅要萝萝娜决定了参加才会参加。其他的角色随便喊就行了。

从皮特委托特特莉的日子算起，60天之后就是丰渔祭的举办日，这60天内马车不能使用。到丰渔祭的前一天，如果特特莉没有在自己的工作室，丰渔祭就无法举行，所以日子一定要算好，及时回去。丰渔祭即将开始之前一段时间如果在任意工作室中的话，会触发提示剧情。这时候就要开始注意了。丰渔祭如果失败的话，皮特会绝望地消失两个月，马车也无法使用。

丰渔祭前一天留在工作室的话，皮特会上门找特特莉。之后就会直接进入祭典的剧情。所谓的丰渔祭其实就是泳装祭典，每位角色上台之后会有按○键拍掌的提示。掌声最多的角色会获得优胜（全都不拍掌的话，获得优胜的是菲丽）。PSV版中特特莉获胜的话能获得制作泳装的参考书，而且还追加了一张新CG，注意收集。

角色专属事件&结局触发条件

基诺

重要事件

特训无くして会得无し

第二年以后，基诺的交友值40以上，并且基诺的等级LV10以上时，与基诺组队一起到任意采取地就能触发对话剧情，基诺会突然想学习必杀技。之后返回任意工作室就能获得参考书《冒险者养成アイデア》，此时调合菜单的重要道具栏里出现“冒险者养成アレイ”。将其调合出来然后交给基诺即可。事件结束后，基诺学会技能“オレ流必杀の一击”。

弟子入り・セテルク!

跟基诺的交友值45以上，触发了“特训无くして会得无し”，并且斯特尔克尚未能够雇佣的情况下（未触发斯特尔克的角色事件“ステルク参战”），带基诺到任意采集点即可触发此剧情对话。

7天之后14天之内到艾兰亚村的广场会触发一次对话剧情，第15天以后回去特特莉的工作室，再次触发对话。再经过3天之后，到村广场就会触发拜师事件。拜师事件7天后到码头就能看到基诺进行特训。

实践あるのみ

上一个事件完成后。基诺交友值50以上，LV15以上，并且斯特尔克已经可以雇佣时，第三年回去特特莉的工作室就会触发此剧情对话，之后到村广场或者职人通り会再次触发对话。最后再跟基诺对话，发生跟斯特尔克的训练战，战斗结束之后该事件完成，并且基诺掌握技能“オレ流クリティカル”。

やっぱり实践あるのみ

“实践あるのみ”完成后，第四年跟基诺的交友值60以上，并且基诺LV25以上时，进入特特莉的工作室就会触发此事件，并且会跟基诺进行一场战斗。战斗胜利7天之后，进入特特莉的工作室就会触发对话事件，再过7天到特特莉工作室还会触发一次对话。之后基诺便能学会技能“オレ流アインツェル”。基诺结局的条件达成。

其他事件

ジ-ノ<トトリ

第二年6月1日之前，特特莉的等级比基诺高，并且“弟子入り・セテルク!”尚未触发时，带基诺到ニュ-ズの林、西方の平原、海鸣り山道任意一处进行战斗，战斗结束之后就会触发此剧情。15天之后基诺会来特特莉的工作室，此时他的等级会变成特特莉的等级+3。因此如果要触发此事件让基诺升级的话，特特莉的等级不能超过LV21，否则会影响到后面的结局。

梅尔维亚

重要事件

メルヴィアの本气

第1年12月30日之前，跟梅尔维亚一起战斗并且获胜，就能触发这个事件。15天之后并且特特莉在LV10以下时，带梅尔维亚到アランヤ村北部、西方の平原、海鸣り山道任意一处就能再次触发对话剧情。

内绪の约束

带梅尔维亚出去冒险两次以

上，前往任意采集地后就会触发剧情对话。

秘密の计画

跟梅尔维亚的交友值60以上，并且特特莉的冒险者等级为DIAMOND以上时，跟梅尔维亚对话就能触发对话剧情。之后再跟翠翠姐对话。此后就能劝诱翠翠姐一起出去冒险了。

ツェツィと一绪に

完成上面的事件之后，第二天跟梅尔维亚组队，然后跟翠翠对话并选择劝诱她，就能触发跟翠翠一起出去冒险的剧情。剧情结束后时间推移两天。

第一次冒险结束30天之后可以再跟梅尔维亚一起劝诱翠翠出去冒险，冒险结束后时间会推移9天。

第二次冒险结束后再过30天，又可以劝诱翠翠一起去冒险了。不过这次劝诱之后剧情会触发强制战斗，特特莉要单挑3只スカ-レット，敌人的实力较强，要事先准备好像样的道具。战斗胜利后事件完成，时间会强制推移10天，并且成功触发梅尔维亚结局的条件之一，同时翠翠姐可以雇佣。

其他事件

この人，怪力につき

跟梅尔维亚交友值在40以上，并且背囊的空格20个以上时，与梅尔维亚一起到任意采集地就能触发剧情。剧情后获得20个アイヒェ。之后返回特特莉工作室还会触发一次对话。

咪咪

重要事件

再会・ミミ

第一年7月1日之后在特特莉的工作室中会触发咪咪登门造访的剧情，三天之后经过村广场进入世界地图时会触发剧情。此后咪咪就可以雇佣了。值得一提的是，可以雇佣咪咪之后如果30天都不雇佣她的话，在特特莉的工作室还会触发一次她的相关剧情。

强さの秘密

跟咪咪组队进行一次战斗之后就会发生对话，并且触发这个剧情。之后60天之内在咪咪没在队伍中的情况下进入村广场，再次触发对话剧情。

家族の秘密・1

跟咪咪的交友值10以上，并且背囊空格在20以下时一起回去特特莉的工作室就能触发这个剧情。

家族の秘密・2

“家族の秘密・1”发生15天之后，并且跟咪咪的交友值15以上时，跟咪咪一起从地图返回特特莉的工作室就能触发对话剧情。

家族の秘密・3

“家族の秘密・2”发生15天之后，并且跟咪咪的交友值20以上时，跟咪咪一起从地图返回特特莉的工作室就能触发对话剧情。

家族の秘密・4

“家族の秘密・3”发生15天之后，并且跟咪咪的交友值25以上时，跟咪咪一起从地图返回特特莉的工作室就能触发对话剧情。

友达?

“家族の秘密・4”发生15天之后，并且跟咪咪的交友值30以上时，返回特特莉的工作室就会触发此剧情。

ア-ランドに归ります

冒险者等级升到BRONZE以上并且经过30天之后，进入任意工作室中就能触发此事件。

ミミのこと・1

“友达？”和“ア-ランドに归ります”两件事完成后，并且咪咪不在队伍的情况下跟冒险者公会的库迪莉娅对话触发剧情。

ミミのこと・2

“ミミのこと・1”发生之后30天内，跟咪咪对话并且一起进入大地图冒险即可触发。

ミミのこと・3

触发了事件“ミミのこと・2”，跟咪咪的交友值在45以上，并且跟フィリ-汇报完成的任务超过25个以上时，跟フィリ-对话即可触发剧情。

ミミのこと・4

“ミミのこと・3”发生15天之后，并且跟咪咪的交友值在50以上时前往冒险者公会，即可触发剧情，第二天之后将等级升到BRONZE以上的等级就会触发惹咪咪生气的剧情。之后咪咪无法雇佣。发生三天之后，到萝萝娜的工作室调合一次之后会触发咪咪偷窥的剧情，再过15天去冒险者公会跟库迪莉娅对话就能触发咪咪的等级赶上来的剧情。这样就能再次雇佣咪咪了。

取名のために

发生造船事件之后，跟咪咪一起进入大地图即可触发。

海龙

船完成之后跟咪咪一起乘船出海，第一次行驶到アルト メイア时会遭遇海龙的袭击，此时咪咪在队伍中的话会出现一个特殊镜头，事件触发完成。

なぐさめ・ミミ

完成上一个事件之后，咪咪在队伍中的情况下前往最果ての村，触发跟母亲相关剧情之后，离开村子返航时就会触发此对话剧情。剧情中会开启一张CG。

梦は现实へ

引发这个事件有4个条件，分别是咪咪跟特特莉的等级到达LV50，咪咪的交友值60以上，成功触发了“なぐさめ・ミミ”并且击败了エビルフェイス。之后只要随便参加一场战斗就能触发事件。

马克

重要事件

奇人登场

前往埋もれた遗迹触发遇到马克登场的事情。

变人登场

“奇人登场”之后前往绝望垰，再次触发马克登场的剧情，之后按照提示打开蓝色宝箱，特特莉的HP剩下1。触发完剧情之后回去冒险者公会向库迪莉娅报告。7天之后回到任意工作室触发剧情之后，马克便可以雇佣了。

マ-クと子供たち・ロボット

跟马克的交友值40以上时，马克不在队伍的情况下前往职人通り就能触发此剧情。

マ-クと子供たち・ねこ型

“マ-クと子供たち・ロボット”发生30天之后，并且马克的交友值在45以上时再度前往职人通り，再次发生对话。

万人受けの妙案

“マ-クと子供たち・ねこ型”发生30天之后，并且跟马克的交友值50以上时前往职人通り触发对话。

妙案の下准备

事件发生条件有5个，分别是第四年之后，跟马克的交友值60以上，同时马克LV30以上，已经去过“约束の遗迹”并且完成了“万人受けの妙案”这个事件。前往萝萝娜的工作室就会触发马克上门找特特莉的剧情。

遗迹の守护者

发生了“妙案の下准备”之后，跟马克一起组队前往“约束の遗迹”就会触发跟铁巨人的强制战斗，战斗胜利后会强制返回阿兰德，并且时间推进13天，马克不能使用。15天之后前往萝萝娜的工作室触发对话剧情，马克学会技能“轰！マクヴェリオン”并且可以再次雇佣。马克结局的条件完成。

其他事件

马车改造计划

第一次从阿兰德回来之后会发生马车暂时不能使用的状态，当完成了相关事件能重新使用30天之后，马克在可雇佣却没在队伍中的状态下到村广场去就会触发这个事件，将“ピュアオイル”和“弹む石”拿去给马克就会触发剧情，之后他便会通过改造将马车的速度提升，来回两地之间的时间缩

减到8天。

船改造计划

第一次从“最果ての村”回来后，跟马克的交友值30以上并且不在队伍中的情况下前往埠头就能触发这个事件，拿“ひかる圆盘”和“プラティ-ン”去交给他进行改造就能令船移动速度提升。

斯特尔克

重要事件

再来・ステルク

斯特尔克第一次登场是在首次前往阿兰德的时候，到达冒险者公会之后跟库迪莉娅对话触发相关事件，第二年之后并且冒险者等级到达IRON以上时，在特特莉的工作室中会触发斯特尔克拜访的事件，此后就会开启好友特殊依赖系统。

再会・ステルク

第三年之后，并且第一只ちむ诞生30天之后到萝萝娜的工作室就能触发此事件，此后就能够雇佣斯特尔克了（注意在这之后，基诺部分事件如果没完成的话会变成无法触发，导致斯特尔克的结局同样无法完成）。

ステルクとハト・1

跟斯特尔克的交友值在5以上，前往任意工作室即可触发。

ステルクとハト・2

触发了上一个事件之后，跟斯特尔克交友值在30以上前往职人通り触发。

ステルクとハト・3

触发了上一个事件之后，跟斯特尔克交友值在40以上前往职人通り触发。

ステルクの探し人・1

跟斯特尔克交友值30以上，并且曾经6次以上跟他组队去冒险，前往任意工作室就能触发。

ステルクの探し人・2

“ステルクの探し人・1”和“ステルクとハト・1”发生之后，并且跟斯特尔克的交友值60以上时，跟他组队前往任意采取地即可触发。之后斯特尔克会离队并且不能雇佣

ステルクの探し人・3

“ステルクとハト・2”和“ステルクの探し人・2”发生7天之后，在任意工作室中会触发斯特尔克登门道歉的事情。之后就能再次雇佣他了，同时斯特尔克的结局条件之一达成。

其他事件

战いの基本

第三年6月30日前，跟斯特尔克组队进行过3次冒险的状态下，一起战斗并且获胜就能触发。特特莉的LV+1。

有效利用

斯特尔克的交友值50以上，并且身上的道具格空位在4个以上时进入萝萝娜的工作室就能触发事件，获得“生命の水”“黑の魔石”“暗の滴”“クラリタケの胞子”。

萝萝娜

重要事件

回想・ロロナ

炼金等级LV5以上之后自动触发，特特莉回忆起跟萝萝娜学习炼金术的事情。

コンテナの秘密・1

取得了冒险者证书之后，位于阿兰德的萝萝娜工作室就能使用了。进去工作室后触发剧情。

コンテナの秘密・2

“コンテナの秘密・1”触发后，回去特特莉的工作室就能触发此事件，特特莉会发现家里的道具跟萝萝娜那边的道具共通。

コンテナの秘密・3

萝萝娜可以雇佣的状态下，并且“く-さん”发生7天后前往萝萝娜的工作室，发生对话事件。

再会・ロロナ

“回想・ロロナ”和“コンテナの秘密・2”成功触发，并且第二年6月1日以后前往特特莉的工作室就会触发此事件，萝萝娜飒爽登场。事件触发成功之后前往阿兰德就能雇佣萝萝娜了。

く-さん

进入萝萝娜的工作室就能触发此剧情。

いっしょに调合

来萝萝娜工作室一起调合触发剧情。

冒险者<炼金术

触发了“いっしょに调合”这个事件7天之后，冒险者等级在BRONZE以上，并且炼金术等级比LV更高之后触发。

先生としての悩みごと

跟萝萝娜的交友值50以上，第三年7月1日之后到前往最果ての村之前，前往职人通り就能触发对话。

冒险者？炼金术士？

“先生としての悩みごと”发生180天之后，跟萝萝娜的交友值60以上，在第四年1月1日之后到前往最果ての村之前，这段时间内去萝萝娜的工作室就会触发此事件。

炼金术の极み

炼金术等级到达LV50之后，在萝萝娜的工作室进行调合就能触发，萝萝娜结局相关条件达成。

ロロナのアトリエ・现在

游戏进行到第三年之后，萝萝娜的交友值40以上，斯特尔克的交友值20以上，并且冒险者等级为SIVER以上，同时已经触发了伊克赛尔的相关事件“料理传授・开始”。满足这些条件之后到サンライズ食堂就能触发此剧情，剧情后，库迪莉娅和伊克赛尔都可以雇佣了。

其他事件

ロロナのレシピ・1

可雇佣萝萝娜7天之后，并且炼金术等级LV5以上的状态到萝萝娜工作室就能触发此剧情。获得参考书《ロロナのパイノ-ト》。

ロロナのレシピ・2

得到了《ロロナのパイノ-ト》之后，在特特莉的工作室中制作出其中一种派，然后就能获得《鱼パイの作り方》。

ロロナのレシピ・3

“ロロナのレシピ・1”发生30天之后，炼金术等级LV10以上的状态前往萝萝娜的工作室就能触发剧情，获得《ロロナの鱼メモ》

ロロナのレシピ・4

“ロロナのレシピ・3”发生30天之后，并且炼金术等级LV20以上的状态前往萝萝娜的工作室就能触发剧情，获得《便利道具大全》。

ロロナのレシピ・5

触发了“ロロナのレシピ・4”30天后，炼金术等级LV30以上并且冒险者等级升到DIAMOND之后的第二天前往萝萝娜的工作室就能触发剧情，获得《ロロナの危険な本》。

ロロナのレシピ・6

触发了“ロロナのレシピ・5”30天后，并且获得了第四瓶“生命の水”（ちむ不足5人）60天以上未用。

伊克赛尔

伊克赛尔的剧情基本上都是跟料理有关，触发之后会获得不少菜单的参考书，当然——最后的料理大赛无论如何都要赢了他。

第一只ちむ诞生之后去跟伊克赛尔对话就能触发料理教学的相关剧情，获得参考书《イクセルレシピ帐》，调合参考书上的任意一款事物出来拿去给伊克赛尔品尝就能获得新的参考书。每次获得新参考书之后做一份新菜给伊克赛尔品尝就能不断推进他的剧情，依次获得《乐しいスロ-フ-ド》《素材で变わる料理》，最后获得《トトリ用

料理メモ》之后，做一份品质80以上的トトリ风ブランチ去给伊克赛尔就会触发料理比赛事件，胜利之后就能获得“生命之水”并且达成部分结局必要条件。

注意比赛只会进行一次，一定要获胜。

格劳德

格劳德的事件不少而且环环相扣，关联参考书也比较多甚至还涉及斯特尔克的结局，因此几乎全都要完成。

可以雇佣萝萝娜之后跟格劳德对话，之后到萝萝娜的工作室获得《お酒とくらし》，酿造出ビア、蒸留酒、ぶどう水将其中一种交给格劳德，剧情后再将剩下的都调合出来，获得参考书《お酒な饮み物》。

酿造出フロ-ラルサワ-、ミリオンナイト、祝福のワイン交给格劳德触发事件。返回特特莉的工作室触发剧情，获得参考书《名物鱼酒メモ》。调合出アンチョピア然后拿去给格劳德触发事件，获得参考书《名物开发ノ-ト》。酿造出爆弹酒、マグロライン、バタフリキュ-ル，全部拿去给格劳德发生剧情，再跟翠翠对话即可。30天之后，跟格劳德对话，获得《至极の酒造法》。

依次跟父亲、梅尔维亚、斯特尔克对话。之后任意月份的30日拿着ゾンネフル-ツ，与斯特尔克一起去ぬしの栖家触发剧情。选择ゾンネフル-ツ就能令事件成功，并获得ぬしの切り身。斯特尔克其中一个结局条件达成。

蒂法娜

蒂法娜的剧情对结局并没特别重要的影响，但是要注意“酒乱传说”涉及一个奖杯，“カゴ增量！”可以令身上携带物品空格增加到100个。

酒乱传说

蒂法娜登场60天之后到她的店里去发生剧情，第二天之后并且向菲丽汇报完成的任务数超过50个以上时再去她的店触发剧情，60天之后再去跟蒂法娜谈话。

之后，当向菲丽汇报完成的任务数达到75个，现在身上没有没完成的任务，并且距离第一次相隔90天时去蒂法娜的店对话就能触发剧情。之后每天都跑去食堂就会触发酒乱传说。（如果第三天去了冒险者公会，酒乱传说就不会发生）

カゴ增量！

冒险者等级SILVER以上，并且身上的道具空格剩下不到20个的时候去跟蒂法娜谈话就能触发剧情，道具格增加到100个。

全结局达成条件

BAD ENDING

BAD ENDING触发的时机有三个。分别是：1.第一年5月15日之前跟梅尔维亚冒险次数少于2；2.第三年5月30日之前冒险者等级没到DIAMOND；3.第五年5月30日还没触发搜索母亲的相关事情。因此，达成这个结局最快的方法就是游戏一开始的时候在家睡到5月15日。

顺利回避上面三个FLAG之后，第六年的6月1日就会迎来结局。结局会按照玩家达成的条件来判定进入哪个。除了BAD ENDING之外，本作的结局有10个，如果6月1日的时候同时达成了多个条件，系统会按照以下优先顺序判定结局：TRUE ENDING＞萝萝娜＞咪咪＞梅尔维亚＞斯特尔克＞基诺＞马克＞ちむ＞炼金料理店＞NORMAL ENDING。

NORMAL ENDING

游戏顺利进行到第6年的6月1日，但是没有满足任何其他结局的条件。

ちむ ENDING

拥有5只ちむ，并且它们吃的大派（1个大派=10个普通派，委托界面可查看）总和超过35个。拿齐5只ちむ之后只要保证派的供应，让生产线全开，到结局的时候基本上都能达到要求。不过要注意，如果要一周目达成全结局的话，后期要留意派的总数。

炼金料理店 ENDING

☆完成格劳德的酿酒任务；

☆与伊克赛尔的料理对决获胜；

☆所持金额50万以上。

比较头疼的是刷50万以上的钱，只能靠多花时间多刷“涌水の杯”慢慢地存钱。另外，这个结局是NORMAL ENDING优先级最低的结局，因此要达成的话注意不能立了其他结局的FLAG。

基诺ENDING

☆触发角色事件“やっぱり实践あるのみ”；

☆与基诺的交友值最高；

☆基诺学会全部技能。

跟基诺相关的事件全部都是与学习技能有关的，所以完成“やっぱり实践あるのみ”的时候，实际上已经把全部技能都学会了。如果想一周目全结局，建议将他的等级升到LV24就不要再练了。到最后剩下一两个月时才带他升级并触发最后的剧情。

梅尔维亚ENDING

☆完成“ツェツィと一绪に”，带翠翠去冒险3次；

☆梅尔维亚的交友值最高；

☆击败エビルフェイス。

エビルフェイス算得上是本作的最终BOSS，不过不一定要带梅尔维亚去打，只要赢过就可以了。一周目要全结局的话，建议到剩下两三个月的时候才劝诱翠翠姐出去进行第三次冒险。

咪咪ENDING

☆完成角色事件“梦は现实へ”；

☆与咪咪的交友值最高；

☆与咪咪一起击败フラウシュトラウト（海龙）；

☆击败エビルフェイス。

咪咪的事件最容易漏的是第一次出海时候没带上她，没能让她参加跟海龙的战斗，从而导致后续一连串的剧情不能触发。咪咪结局的优先度是比较高的，如果要第一周目全结局的话，可以先将咪咪的等级练到LV49，到最后才升上去触发剧情。

马克ENDING

☆完成“遗迹の守护者”相关事件；

☆跟马克的交友值最高。

马克的结局优先级是比较低的，要触发他的结局注意不要跟其他人的结局冲突。还好结局条件并不复杂，想一周目全结局的话，建议触发了“妙案の下准备”之后，等时间快结束的时候才带马克去遗迹。这样就不用担心影响优先级较低的结局了。

相比起结局，马克两个改造事件更加重要，提升了马车和船的移动速度之后能在不同时期内节省我们大量时间。

斯特尔克ENDING

☆角色事件“ステルクの探し人・3”完成；

☆基诺的角色事件“やっぱり实践あるのみ”发生；

☆格劳得的相关事件“ぬし传说・VS”触发并且成功钓到ぬし（详见格劳德剧情部分）；

☆与斯特尔克的交友值最高。

斯特尔克的结局条件比较复杂，涉及的角色也比较多，其中要注意的是在他可以雇佣之前要触发基诺的修炼事件，这算是早期比较容易漏掉的剧情吧。

萝萝娜ENDING

☆角色事件“炼金术の极み”和“ロロナのアトリエ·现在”发生；

☆跟萝萝娜的交友值最高。

“炼金术の极み”要求炼金等级到LV50之后才会触发，算是比较繁琐的条件了。注意萝萝娜结局的优先度较高，一周目想全结局的话，建议将炼金等级练到LV50之后就不要在萝萝娜的工作室中调合了。这样就不用担心触发结局关联事件。

另外，萝萝娜的重要剧情中有很多拿参考书相关的剧情，其中有开发“涌水の杯”和“N/A”等超实用道具相关的，千万不要漏了。

TRUE ENDING

同时达成除了NORMAL结局以外所有结局的条件，并且冒险证书等级升为GALAXY。因此，如果要打多周目的话，一周目可以什么FLAG都不立达成NORMAL ENDING，二周目的时候打TRUE ENDING，因为要同时完成所有结局的FLAG，所以可以用S/L顺便把其他结局都刷了。

二周目继承要素

通关之后（非BAD ENDING）能够保存一个通关存档，读取通关存档开始游戏就能进行二周目。二周目一开始能够跳过开头序章部分，即直接从特特莉成为了冒险者的剧情开始。起始时间为6月1日。继承的内容是全部金钱以及角色身上的装备，其他诸如道具、等级这些全部【不继承】。

如果一周目没有白金的话，那建议一周目完成NORMAL ENDING，因为惟独这个结局不需要完成任何特定条件而且优先级最低。其他结局都可以在完成TRUE ENDING的过程中顺便搞定。从最果の村回来之后建议专心刷钱和刷特性造装备，进入结局前卖光箱子的东西，二周目便会轻松不少。

本作重要变更点

道具篇

一、怪物能力弱化效果强化

本作中，令怪物基本能力下降的道具效果进行了强化。比如攻击力、防御力下降等效果更加明显。这些道具在凶恶怪物的战斗中更能发挥出实用价值。

主要影响道具：ダイオクラフト（攻击力or防御力下降30点）、魔法の锁（速度-50，能令敌人回避率大幅下滑）

二、实影の腕轮调整

实影の腕轮最大的效果就是能让装备角色在一回合内行动次数+1。但是相对的，每次行动都会造成一定伤害。即便如此，实影の腕轮依然是后期必备的强力饰品。本作主要做出了以下调整：

1.所需素材增加：调合所需素材追加（宝石类）×2，使得继承特性的时候有更多的选择空间；

2.HP消费量增加：从原来的20多增加到50多，使用条件更加苛刻。

三、“生きている”系特性效果修正

特特莉会在HP50%以下时自动使用附带此特性的道具，并且不消耗回合数，本作的发动条件修正为HP30%以下。同理，やる气マンマン发动条件从原来的HP99%以下修正到HP50%以下，条件相对变得苛刻。并且，自动发动会导致物品的效果下降。

四、エリキシル剂（圣灵药）的MP回复量修正

圣灵药其中一个主效果“MP回复·超”修正为“MP回复·大”，使得回复效果下降到原来的70%左右。虽然还是后期最重要的回复道具，但是对战术带来了不少影响——特别是特特莉的道具复制战术会变得更加吃力。

五、圣なる力、愈しの力效果不可叠加。

三件装备都附带这些技能的话只会发动一个效果。因此PS3版中给武器、装备、饰品配备愈しの力来抵消“影实の腕轮”伤害的战术没用了。只能每个回合老老实实挨伤害。

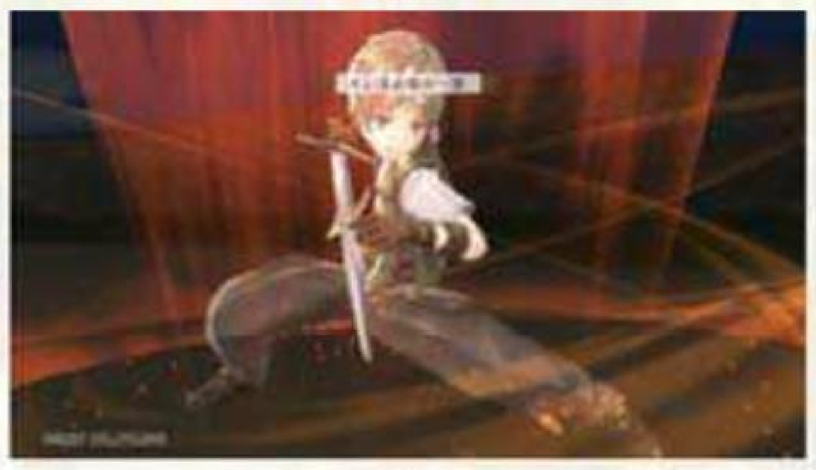
防具篇

品质120时效果补正提升

装备的品质120时，附加能力参数从1.2倍提升到1.3倍。因此本作中调合装备的素材要尽量将品质提升到120。

战斗篇

一、基诺能力大幅修正



PS3版中基诺属于大器晚成型的角色，新版中初期升级能力参数提升量增加，使得他在前期实用性更强（虽然个人觉得还是蹲角落的时间更多）。

二、马克的技能大幅强化

技能“コントロール·AA”威力上升10%左右，“コントロール·CC”对敌人造成的攻击力下降效果增强。

三、咪咪速度上升量调整

速度远远凌驾于其他角色之上的咪咪，在本作中升级后速度提升量有所下降，但依然是全员速度最快的角色。所以实际影响不大。

四、ドレイン系攻击的还原率修正

“魂を吸い取る”“力を夺う”等能力在PS3版中吸收到的能力会获得50%还原，本作中能修正为100%，相当于效果翻倍，实用性再度提升。

其他新增要素

一、换装模式

通关之后标题菜单会出现“Extra”选项，点进去之后选择更衣室就能给特特莉换上各种服装。服装可以在游戏中炼成，也可以通过各种下载码获得，服装是全存档通用的，只要有任何一个存档曾经做出过该服装，系统就会留下该服装的记录，这样其他存档也都能使用新服装了。

二、新增迷宫

增加新迷宫“**オルトガラクセン**”，冒险者证书升到GALAXY之后出现。击败第四层的BOSS之后能够获得参考书《秘传のメモ》，用于制作出特特莉的最强武器“圣なる神翼の杖”。

新角色能力详解

本作PSV版中追加了三名新角色，他们原本都是要购买了PS3版的DLC才能使用。

翠翠

角色简评

翠翠的基本能力参数仅仅比特特莉高一点点，属于较弱的角色，而且初期只有LV1，需要花点时间训练。不过作为妹控，交友值永远都是100。

技能表				
技能名	LV	消费MP	种类	效果
はたきブ-メラン	10	12	技能	单体物理伤害攻击
おうえん	20	24	技能	我方1人异常状态耐性UP
お扫除スペシャル	30	0	必杀技	强力物理攻击
しっかりもの	15	0	固有能力	异常状态耐性提升
过保护	25	0	固有能力	特特莉危险的时候能力加强
スペシャルアシスト	–	–	援护	特特莉使用道具的时候，道具效果提升

亮点技能

おうえん（应援）：能够让同伴的异常状态耐性提升50%，如果使用带“技威力增加”特性的装备，发动之后同伴几乎不怕异常状态。

スペシャルアシスト（特殊援护）：特特莉使用道具的时候发动，令道具效果增强1.5~2倍，无论回复还是攻击都能起到意想不到的效果。

基本战术：用“HP+”“防御力+”强化生存能力

翠翠的技能主要偏向于辅助，特别是特特莉发动大杀器的时候，**スペシャルアシスト**效果比任何技能都要明显，所以翠翠姐不用追求自身的进攻能力，保住性命的前提下积极助攻就是她最有效的战术了

库迪莉娅

角色简评

拥有不下于斯特尔克的攻击力和仅次于咪咪的速度，防御力甚至比梅尔维亚还高。还能同时掌握土、雷两种属性的技能，综合实力很强的角色。缺点是成长速度稍慢。

技能表				
技能名	LV	消费MP	种类	效果
ラウンドショック	10	17	技能	横一列敌人土属性攻击
アクセスライン	20	24	技能	纵一列敌人雷属性攻击
クロスノヴァ	30	0	必杀技	强力物理伤害攻击
突击爆弹娘	15	0	固有能力	全部援护效果提升
亲友の力	25	0	固有能力	萝萝娜陷入危险是能力提升
スペシャルアシスト	–	–	援护	特特莉HP10%以下时援护防御，能令攻击无效化

亮点技能

ラウンドショック：所有成员中惟一的土属性攻击技能，对アポステル系、ゴ-スト系、リス系能发挥奇效，当然本身就有不错的伤害，性能非常出色。

突击爆弹娘：全部援护的效果50%提升，攻守一体的强力技能。

基本战术：提升攻击力，以范围技能快速清扫敌人

攻击力强，速度快，而且技能都是范围攻击，使用附带“攻击力UP”“技威力UP”，可以快速清扫杂兵，不过也正因为技能泛用性强，要多注意MP的消耗。

伊克赛尔

角色简评

HP和防御力出色，攻击力一般。角色真正的价值体现在全体回复HP的技能上。有了他，整支队伍的生存能力都会提升不止一个档次。

技能表				
技能名	LV	消费MP	种类	效果
きりもみ回旋叩き	10	18	技能	物理伤害攻击
俺のとっておき	20	40	技能	我方全体HP回复，会心率提升
カイゼルくキング	30	0	必杀技	我方全体HP回复，最大HP量提升
美味し食べ方	15	0	能力	每个回合HP回复
料理人の目利き	25	0	能力	战利品奖励增加
スペシャルアシスト	–	–	援护	特特莉HP25%以下时发动，HP回复

亮点技能

俺のとっておき：全体回复技能，好处不言而喻了吧。

カイゼルくキング：作为回复型必杀技最大的价值在于HP上限增加量接近2倍，而且只要不战死或者受到抵消技能就会移植持续下去。

料理人の目利き：增加奖励，好处也是不言而喻。

基本战术：弥补MP不足的缺陷

优秀的回复技能却没有足够的MP支撑是这个角色最可惜之处，所以装备特性应该选择“MP+”或者“MP消耗量减少”之类。

全参考书入手方法

名称	推荐炼金等级	入手方式	可调合道具
初めての参考书	–	初期获得	中和剂、クラフト、ヒ-リングサルヴ
家庭のおくすり	13	翠翠姐的商店购买（价格700）	药用クリ-ム、知惠热シロップ、药のもと、荣养剂

Vita动态
Vita计划
Vita制作
Vita攻略

名称	推荐炼金等级	入手方式	可调合道具
料理の基本	8	获得冒险者证书后从翠翠姐的商店购买（价格700）	小麦粉、盐、ピュアオイル、ハチミツ、炼菌酵母
季刊炼金术・一号	11	从帕梅拉的商店购买（价格700）	地球仪、あまい宝石、ア-ランド石晶
新约・俺とばくだん	10	从帕梅拉的商店购买（价格1000）	炼金炭、大炮、レヘルン、ドナ-スト-ン
北の国の魔女传	15	从帕梅拉的商店购买（价格1500）	魔女の秘药、纯粹なる毒、ヒ-リングスポア、ネクタル、风の精の息吹
新时代美术论	22	从帕梅拉的商店购买（价格2000）	虹の精油、タ-ル液、魔法の绘の具、エ-テルインキ、运命の札
季刊炼金术・二号	21	从帕梅拉的商店购买（价格3000）	シエルペルホルン、魔法の锁
辉く装饰の世界	28	从帕梅拉的商店购买（价格3000）	コメ-ト、精灵の首饰り
古代药物研究	27	从帕梅拉的商店购买（价格5000）	妙药ドラッヘン、强壮の丸药、ナントカの秘药、メンタルウォ-タ-
イクセルレシピ帐	7	触发伊克赛尔的料理传授剧情后获得	黒の香茶、情热のコンソメ
乐しいスロ-フ-ド	14	将黒の香茶、情热のコンソメ任意一件交给伊克赛尔	マイスタ-タルト、デニッシュ
素材で变わる料理	22	将マイスタ-タルト、デニッシュ任意一件交给伊克赛尔	百年ビスケ
トトリ用料理メモ	32	将百年ビスケ交给伊克赛尔	トトリア风ブランチ
料理长の赠り物	30	将トトリア风ブランチ交给伊克赛尔	イクセルプレ-ト、スペシャルミ-ト、モンブラン、一なる粉、イクセルコ-ス
ロロナの参考书	6	游戏前期触发萝萝娜来村子的剧情	フラム、研磨剂、ゼッテル
ロロナのパイノ-ト	8	萝萝娜的角色事件“ロロナのレシピ・1”获得	プレ-ンパイ、ハニ-パイ、ベジパイ、ミルクパイ、ミ-トパイ
鱼パイの作り方	18	萝萝娜的角色事件“ロロナのレシピ・2”获得	おさかなパイ、手作りパイ
ロロナのお鱼メモ	13	萝萝娜的角色事件“ロロナのレシピ・3”获得	うおクラフト、鱼カン、ひもの、フィッシュソ-ス
便利道具大全	21	萝萝娜的角色事件“ロロナのレシピ・4”获得	幸せのバスケット、涌水の杯、丰かの钵植、秘密のバッグ、祝福のコイン、自动目觉まし
ロロナの危险な本	31	萝萝娜的角色事件“ロロナのレシピ・5”获得	暗黒水、ダイオクラフト、厄除けおまもり、N/A
乾き物の历史	11	获得冒险者证书后从蒂法娜的杂货店购买（价格1000）	ドライフラワ-、乾いたにく、干し草、クサい液体
怀かしの传统工芸	17	获得冒险者证书后从蒂法娜的杂货店购买（价格1500）	ガラス玉、水晶玉、红の染料、ル-ンスト-ン、生きているナワ
作れるジュエリ-	24	获得冒险者证书后从蒂法娜的杂货店购买（价格3000）	グナ-デリング、メルクリウスの瞳、ゲベ-トアンク
武器屋の友	14	到武器屋触发武器调合事件	インゴット、ツインク、ドライメタル、クロ-ス、モフコット、シルケス
细工师の一生	26	可以调合武器之后从男の武具屋购买（价格1500）	シュテルメタル、シルヴァタイト、ゴルトアイゼン、神秘のアンク
服饰マイスタ-本	28	可以调合武器之后从男の武具屋购买（价格1500）	ポリ-ウ-ル、ネイロンフェザ-、タンピ-シュ、みえないクロ-ク
神々のそざい	37	可以调合武器之后从男の武具屋购买（价格5000）	プラティ-ン、ハルモリウム、スケイルクロス、ヴェルベティス、时空の卵
お酒とくらし	17	格劳德的角色事件获得	ビア、蒸留酒、ぶどう水
お洒落な饮み物	25	格劳德的角色事件获得	フロ-ラルサワ-、ミリオンナイト、祝福のワイン
名物鱼酒メモ	27	格劳德的角色事件获得	アンチョビア
新名物开发ノ-ト	34	格劳德的角色事件获得	爆弹酒、マグロワイン、バタフリキュ-ル
至极の酒造法	41	格劳德的角色事件获得	ぬしの足酒
アクアノ-トのメモ	18	冒险者证书到BRONZE级奖励	天の水伞
レメゲトン	25	冒险者证书到SILVER级奖励	メガフラム、ラケ-テレヘルン、ドナ-クリスタル
农作业の极意	30	冒险者证书到GOLD级奖励	倍速手袋
旅芸人の逸话集	27	冒险者证书到PLATINUM级奖励	旅人の靴
エルスク-ラリオ	23	圣所への地下道的宝箱中获得	メガクラフト、メテオ-ル
シビュレの书	32	冒险者证书到DIAMOND级奖励	トラベルゲ-ト
天からの呼び声	33	到最果ての村购买（价格5000）	ヒンメルシュテルン、天球仪
金羊毛	38	到最果ての村购买（价格5000）	エリキシル剂、贤者の石、精灵石
或る国の叙事诗	33	遗迹の岛的宝箱中获得	エンゼルチャ-ム、实影の腕轮、ブレイブマスク、ミシカルリング
冒险者养成アイデア	1	触发基诺的角色事件	冒险者养成アレイ
帆船解体新书	26	触发造船寻找母亲的事件	超重碇、风の帆、防食甲板、百木船体、动力操纵锻、神秘の船首像
素敌なレシピ	45	第5个“生命之水”获得后60天未使用，萝萝娜赠送	ちむちゃんパイ
绝品夏色カタログ	–	丰渔祭中让特特莉获胜	青色ビキニ、タ-タンビキニ、ふりふりワンピ、水玉ワンピ、おりこうメガネ、おませなメガネ
秘传のメモ	–	隐藏迷宫击败4F的BOSS	マスク・ド・T、エンゲルストン
或る贵族の生涯	–	隐藏迷宫中击败ブラッドエレメント	エプロンドレス、ホワイトプリム、ねこ耳カチュ-シャ、くま耳カチュ-シャ

超实用道具制作指南

涌水の杯

涌水之杯是调合高级道具乃至刷钱的关键。属于《便利道具大全》里面的道具，可以调合之后，先要调合出主效果为“いい液体が涌く”，并且附带“价格ダウン・大”“扱いにくい・大”“品质アップ・大”“效果アップ・大”特性的杯子（关键是前面两个降低价格的特性，品质最好保证有100以上），这样就能刷出好特性的液体了。然后记得把杯子登录到帕梅拉的商店。

注意涌出的水只能是玩家已经拿到过的，前期只有清水和羊奶反而刷不到钱，要提升斯特尔克的好感度直到拿到“暗の滴”之后才能赚。杯子每使用一次品质就会下降，但是不影响出现道具的质量。每隔一段时间杯子会自动填充水分，如果不急着刷钱的话可以买10个放箱子里让它们自己补充就好。值得一提的是，跑到大地图上使用，速度会快很多……

刷出想要的特性之后可以把水做成调和剂，建议多做几批带单个特性的调和剂备用。

营养剂

能够提升迷宫中采集物质量的重要道具，主效果为“材料Lv大アップ？”“材料品质大アップ？”“材料特性数增大？”，特性推荐“价格ダウン・大”“扱いにくい・大”然后登录到帕梅拉的商店中。外出进行采集时必备，所以身上最好随时装备个十来瓶。价格降低的特性是为了节省成本。

时空の卵

主效果为一定回合内增加行动次数。特性提升超过200%可以实现4次行动，再加上实影就是5动，可以说是挑战后期BOSS的必备道具。笔者配备的特性是“效果アップ・大”“特性で强化・大”“少ない敌に大效果”（其余的空位可以考虑给“ランクで强化・大”等），这样就能确保时空の卵一回合有4次行动的效果。合成过程中神秘之力选用魔法の绘の具来继承这些特性。合成成功之后就可以让ちむ们复制量产了。

这样的时空之卵虽然能让玩家行动次数增加到4次，但也会带来MP瞬间被烧光的代价，特特莉最好是用复制道具的技能发动时空の卵（反正次数不受影响，反而MP肯定是没的了），其他角色可以看需要决定是否回复MP。

N/A

游戏中后期大火力杀伤道具，火属性，但只要特性配搭得好，隐藏迷宫以外任何敌人都能轻松对付了。而且比起ヒンメルシュテルン、精灵石这些武器好处在于能够更早制作出来，后者要第二次前往最果ての村才能买到参考书，N/A出海之前都能做出来了。主效果必须是“大爆发ダメージ”，特性推荐“ランクで强化・大”“特性で强化・大”“大きな敌に超有效”“少ない敌に大效果”，品质不会影响威力所以无视。如果想要多使用几次可以再配个“プロ御用达”，这样一个能使用5次。如果追求高威力可以配“效果アップ・大”或者“最后一击・大”，特别是后者，剩下1个的时候获得的50%伤害加成正好能弥补复制技能造成的威力削减，复制战术中专用。

エリキシル剂

圣灵药，三个主效果推荐“HP回复・超”“HP持续回复・大”“MP回复・大”，特性推荐“万病に効く”“愈しのエキス”“特性で强化・大”“效果アップ・大”“活きがいい”等，这个配置能实现HP、MP、全异常状态、战斗不能回复，外加HP持续回复。同理，如果想多用几次的话可以配“プロ御用达”。后期最野蛮的回复道具。

エ-テルインキ

道具效果翻倍的墨水，效果能在整场战斗中持续下去（除非被攻击墨水覆盖掉）。合成的时候魔法の绘の具品质要在60以下，否则主效果会变成物理伤害翻倍（当然有需要也可以合出来备用，只不过物理伤害的道具是不算在内的）。特性推荐“特性で强化・大”“ランクで强化・大”“少ない敌に大效果”“效果アップ・大”“大きな敌に超有效”（上图的“特性で强化・中”算是浪费了）。可制作的时间较早，第一次出海之前可以跟N/A一起使用

ヒンメルシュテルン

主效果是“物理伤害・超”，这个道具是对付隐藏迷宫的新敌人血元素专用的，因为任何属性伤害对血元素伤害只有1，N/A就这样废了。所以打隐藏迷宫时ヒンメルシュテルン很有必要。特性可以照搬N/A的“ランクで强化・大”“特性で强化・大”“大きな敌に超有效”“少ない敌に大效果”，“プロ御用达”“会心の效果・大”可以自行取舍。扔了墨水之后一发基本稳定2000伤害。

实影の腕轮

PS3版中的流氓装备本作被狠狠地提升了负面效果，但依然改变不了流氓的本质。由于每次行动自损效果提升，基本上行动个三四次HP就剩下1了。稳妥的战术是只让特特莉一个人装备，通过其他人的援护防御来保命，想追求效率全员装备的话要保证输出，尽量不能让敌人有行动的机会。笔者使用的特性是“技威力20%增”“全能力+10”“全能力+5”“消费MP30%减”“技威力20%增”，想追求速度可以换上一个“速度+10”。“愈しの力”效果实在是杯水车薪，笔者干脆放弃了，反正怎么都得空血上阵，有“圣なる力”的话可以腾出一个空位换上，大家自行取舍吧。

全特性一览

名称	CostLv	调合	使用	武器	装备	饰品	价格修正（%）	效果
カッコイイ	2	○	○	×	×	×	10	品质上升5
一味违う	4	○	○	×	×	×	20	品质上升10
とっておきの	7	○	○	×	×	×	30	品质上升20
カワイイ	1	○	○	×	×	×	10	品质上升5
キモカワイイ	3	○	○	×	×	×	20	品质上升10
ラブリ-	6	○	○	×	×	×	30	品质上升6

名称	CostLv	调合	使用	武器	装备	饰品	价格修正（%）	效果
いい香り	2	○	○	×	×	×	10	调合成功率上升5%
とてもいい香り	4	○	○	×	×	×	20	调合成功率上升10%
フロ-ラルな香り	7	○	○	×	×	×	30	调合成功率上升20%
クサイ	1	○	○	×	×	×	-5	品质劣化速度减缓10%
とてもクサイ	3	○	○	×	×	×	-10	品质劣化速度减缓20%
ハエも逃げ出す	6	○	○	×	×	×	-15	品质劣化速度减缓30%
大きい	2	○	○	×	×	×	10	品质上升5%
おばけサイズ	4	○	○	×	×	×	20	品质上升10%
世纪末规模の	7	○	○	×	×	×	30	品质上升20%
小さい	1	○	○	×	×	×	-5	调合成功率提升5%，品质降低5%
アリさん专用	3	○	○	×	×	×	-10	调合成功率提升10%，品质降低10%
见えない大きさ	6	○	○	×	×	×	-15	调合成功率提升20%，品质降低20%
重い	2	○	○	×	×	×	10	品质上升5%
ずっしりした	4	○	○	×	×	×	20	品质上升10%
ガチムチな重さ	7	○	○	×	×	×	30	品质上升20%
轻い	1	○	○	×	×	×	-5	调合成功率提升5%，品质降低5%
惊く轻さ	3	○	○	×	×	×	-10	调合成功率提升10%，品质降低10%
スカスカな轻さ	6	○	○	×	×	×	-15	调合成功率提升20%，品质降低20%
元气が出る形	2	○	○	×	×	×	10	更容易出现好效果
星型の	5	○	○	×	×	×	20	更容易出现好效果
完璧なフォルム	7	○	○	×	×	×	30	更容易出现好效果
ヘンな形	1	○	○	×	×	×	-5	调合成功率提升5%，品质降低5%
とんがった形	4	○	○	×	×	×	-10	调合成功率提升10%，品质降低10%
レアな形	6	○	○	×	×	×	-15	调合成功率提升20%，品质降低20%
价格アップ・小	2	○	○	×	×	×	25	从商店买卖价格增加25%
价格アップ・中	5	○	○	×	×	×	50	从商店买卖价格增加50%
价格アップ・大	7	○	○	×	×	×	100	从商店买卖价格增加100%
价格ダウン・小	1	○	○	×	×	×	-10	从商店买卖价格降低10%
价格ダウン・中	4	○	○	×	×	×	-20	从商店买卖价格降低20%
价格ダウン・大	6	○	○	×	×	×	-30	从商店买卖价格降低30%
劣化速度减・小	1	○	○	×	×	×	5	每天品质下降率减轻25%
劣化速度减・中	4	○	○	×	×	×	10	每天品质下降率减轻50%
劣化速度减・大	6	○	○	×	×	×	20	每天品质下降率减轻75%
劣化速度增・小	2	○	○	×	×	×	-5	每天品质下降率增加25%
劣化速度增・中	5	○	○	×	×	×	-10	每天品质下降率增加50%
劣化速度增・大	7	○	○	×	×	×	-15	每天品质下降率增加75%
品质アップ・小	1	○	○	○	○	○	5	道具品质提升20%
品质アップ・中	4	○	○	○	○	○	10	道具品质提升30%
品质アップ・大	6	○	○	○	○	○	20	道具品质提升50%
品质ダウン・小	2	○	○	○	○	○	-5	道具品质下降20%
品质ダウン・中	5	○	○	○	○	○	-10	道具品质下降30%
品质ダウン・大	7	○	○	○	○	○	-15	道具品质下降50%
效果アップ・小	1	○	○	×	×	×	5	道具效果增加10%
效果アップ・中	4	○	○	×	×	×	10	道具效果增加20%
效果アップ・大	8	○	○	×	×	×	20	道具效果增加30%
效果ダウン・小	2	○	○	×	×	×	-5	道具效果降低10%
效果ダウン・中	5	○	○	×	×	×	-10	道具效果降低20%
效果ダウン・大	6	○	○	×	×	×	-15	道具效果降低30%
会心の效果・小	3	○	○	×	×	×	5	道具效果有25%出现会心
会心の效果・中	5	○	○	×	×	×	10	道具效果有35%出现会心
会心の效果・大	8	○	○	×	×	×	20	道具效果有50%出现会心
效果が安定・小	3	○	○	×	×	×	5	道具效果的乱数范围缩小30%
效果が安定・中	5	○	○	×	×	×	10	道具效果的乱数范围缩小50%

名称	CostLv	调合	使用	武器	装备	饰品	价格修正（%）	效果
効果が安定・大	8	○	○	×	×	×	20	道具效果的乱数范围缩小70%
判定を扩大・小	3	○	○	×	×	×	5	概率判定类乱数范围上升10%（即成功率提升，下同）
判定を扩大・中	5	○	○	×	×	×	10	概率判定类乱数范围上升20%
判定を扩大・大	8	○	○	×	×	×	20	概率判定类乱数范围上升40%
いやすい・小	3	○	○	×	×	○	5	品质下降5%，调合成功率提升10%
いやすい・中	6	○	○	×	×	○	10	品质下降10%，调合成功率提升25%
いやすい・大	8	○	○	×	×	○	20	品质下降15%，调合成功率提升35%
いにくい・小	1	○	○	×	×	○	–5	价格下降5%
いにくい・中	4	○	○	×	×	○	–10	价格下降10%
いにくい・大	7	○	○	×	×	○	–20	价格下降15%
生きている	5	○	○	×	×	×	10	战斗中特特莉会在HP20%以下时自动使用带此特性的道具
活きがいい	8	○	○	×	×	×	25	战斗中特特莉会在HP30%以下时自动使用带此特性的道具
やる気マンマン	10	○	○	×	×	×	10	战斗中特特莉会在HP50%以下时自动使用带此特性的道具
上级者向け	8	○	○	×	×	×	25	调和成功率下降30%，劣化速度变为0
玄人好みの	9	○	○	×	×	×	50	调和成功率下降50%，品质大幅提升
プロ御用达	10	○	○	×	×	×	100	调和成功率下降75%，道具使用次数加3
素人お劝めの	8	○	○	×	×	×	25	调和成功率上升10%，劣化速度为0
初心者でも大丈夫	9	○	○	×	×	×	50	调和成功率上升30%，品质大幅提升
子供でも扱える	10	○	○	×	×	×	100	调和成功率上升50%，道具使用次数加1
使用回数・+1	6	○	○	×	×	×	25	道具使用次数增加1次
使用回数・+2	10	○	○	×	×	×	50	道具使用次数增加2次
HP+10	3	○	×	×	○	×	5	最大HP+10
HP+20	6	○	×	×	○	×	10	最大HP+20
HP+30	10	○	×	×	○	×	20	最大HP+30
MP+10	2	○	×	×	○	×	5	最大MP+10
MP+20	5	○	×	×	○	×	10	最大MP+20
MP+30	9	○	×	×	○	×	20	最大MP+30
LP+10	1	○	×	×	○	×	5	最大LP+10
LP+20	4	○	×	×	○	×	10	最大LP+20
LP+30	8	○	×	×	○	×	20	最大LP+30
攻击力+3	3	○	×	○	×	×	5	攻击力上升3
攻击力+5	6	○	×	○	×	×	10	攻击力上升5
攻击力+10	10	○	×	○	×	×	20	攻击力上升10
防御力+3	2	○	×	○	×	×	5	防御力上升3
防御力+5	5	○	×	○	×	×	10	防御力上升5
防御力+10	9	○	×	○	×	×	20	防御力上升10
速度+3	1	○	×	○	×	×	5	速度上升3
速度+5	4	○	×	○	×	×	10	速度上升5
速度+10	8	○	×	○	×	×	20	速度上升10
全能力+3	6	○	×	×	×	○	10	攻击力、防御力、速度全部上升3
全能力+5	8	○	×	×	×	○	25	攻击力、防御力、速度全部上升5
全能力+10	10	○	×	×	×	○	50	攻击力、防御力、速度全部上升10
消费MP10%减	2	○	×	×	×	○	5	技能消耗的MP减少10%
消费MP20%减	5	○	×	×	×	○	10	技能消耗的MP减少20%
消费MP30%减	9	○	×	×	×	○	20	技能消耗的MP减少30%
技威力10%增	3	○	×	×	×	○	5	技能威力提升10%
技威力20%增	6	○	×	×	×	○	10	技能威力提升20%
技威力30%增	10	○	×	×	×	○	20	技能威力提升30%
炎属性付与	7	○	×	○	×	×	15	普通攻击追加炎属性伤害
冰属性付与	7	○	×	○	×	×	15	普通攻击追加冰属性伤害
土属性付与	8	○	×	○	×	×	15	普通攻击追加土属性伤害
雷属性付与	8	○	×	○	×	×	15	普通攻击追加雷属性伤害
毒を与える	3	○	×	○	×	×	10	给予对方伤害是一定概率追加毒状态
眠りを与える	5	○	×	○	×	×	10	给予对方伤害是一定概率追加睡眠状态
咒いを与える	7	○	×	○	×	×	10	给予对方伤害是一定概率追加诅咒状态
闇暗を与える	9	○	×	○	×	×	10	给予对方伤害是一定概率追加　暗状态
麻痹を与える	10	○	×	○	×	×	10	给予对方伤害是一定概率追加麻痹状态
ダメージ还元・小	3	○	×	○	×	×	10	通常攻击给对方造成的伤害5%回复自己
ダメージ还元・中	6	○	×	○	×	×	25	通常攻击给对方造成的伤害10%回复自己
ダメージ还元・大	8	○	×	○	×	×	50	通常攻击给对方造成的伤害15%回复自己
ランクで强化・小	3	○	○	×	×	×	5	道具威力上升，上升量是等级×5%

名称	CostLv	调合	使用	武器	装备	饰品	价格修正（%）	效果
ランクで强化・中	6	○	○	×	×	×	10	道具威力上升，上升量是等级×10%
ランクで强化・大	9	○	○	×	×	×	20	道具威力上升，上升量是等级×15%
特性で强化・小	4	○	○	×	×	×	5	道具威力提升，提升量为特性总LV×1%
特性で强化・中	7	○	○	×	×	×	10	道具威力提升，提升量为特性总LV×2%
特性で强化・大	10	○	○	×	×	×	20	道具威力提升，提升量为特性总LV×3%
多い敌に效果	4	○	○	×	×	×	5	威力提升效果范围内对象数×5%
多い敌に中效果	7	○	○	×	×	×	10	威力提升效果范围内对象数×10%
多い敌に大效果	10	○	○	×	×	×	20	威力提升效果范围内对象数×15%
少ない敌に效果	3	○	○	×	×	×	5	威力提升量为：20%÷效果范围内对象数
少ない敌に中效果	6	○	○	×	×	×	10	威力提升量为：40%÷效果范围内对象数
少ない敌に大效果	9	○	○	×	×	×	20	威力提升量为：60%÷效果范围内对象数
最后の一击・小	5	○	○	×	×	×	10	使用次数剩下1时，威力提升25%。
最后の一击・大	10	○	○	×	×	×	20	使用次数剩下1时，威力提升50%。
大きな敌に有效	4	○	○	×	×	×	10	威力提升量为怪物体型×5%
大きな敌に超有效	9	○	○	×	×	×	20	威力提升量为怪物体型×10%
小さな敌に有效	4	○	○	×	×	×	10	30%÷怪物体型
小さな敌に超有效	9	○	○	×	×	×	20	60%÷怪物体型
炎ダメージ微减	3	○	×	×	○	×	15	炎属性伤害减轻15%
炎ダメージ轻减	9	○	×	×	○	×	25	炎属性伤害减轻25%
冰ダメージ微减	4	○	×	×	○	×	15	冰属性伤害减轻15%
冰ダメージ轻减	9	○	×	×	○	×	25	冰属性伤害减轻25%
雷ダメージ微减	5	○	×	×	○	×	15	雷属性伤害减轻15%
雷ダメージ轻减	10	○	×	×	○	×	25	雷属性伤害减轻25%
土ダメージ微减	5	○	×	×	○	×	15	土属性伤害减轻15%
土ダメージ轻减	10	○	×	×	○	×	25	土属性伤害减轻25%
ぷにぷに特攻	2	○	×	○	×	○	10	对ぷにぷに系怪物攻击必定会心
幽灵特攻	4	○	×	○	×	○	10	对ゴ-スト系怪物攻击必定会心
动物特攻	5	○	×	○	×	○	10	对ウォルフ・ア-ドラ系怪物攻击必定会心
魔兽特攻	6	○	×	○	×	○	10	对ドナ-ン・グリフォン系怪物攻击必定会心
魔族特攻	9	○	×	○	×	○	10	对デ-モン・アポステル系怪物攻击必定会心
ドラゴン特攻	10	○	×	○	×	○	10	对ドラゴン系怪物攻击必定会心
弹けるトゲ	0	×	专用	×	×	×	0	追加轻微物理伤害
燃える气体	0	×	专用	×	×	×	0	追加或属性伤害
滴る毒液	0	×	专用	×	×	×	0	追加一定概率毒状态
魂を吸い取る	0	×	专用	×	×	×	0	追加吸收对方一部分能力
诱爆する	0	×	专用	×	×	×	0	追加强力炎属性伤害
力を夺う	0	×	专用	×	×	×	0	追加攻击力夺取效果，一定时间内提升自身攻击力
溶解させる	0	×	专用	×	×	×	0	追加防御力下降效果
络みつく	0	×	专用	×	×	×	0	追加速度下降效果
锐い切れ味	0	×	专用	×	×	×	0	追加物理伤害
纯粹なる力	0	×	专用	×	×	×	0	追加物理大伤害
重量感ある	0	○	×	○	○	○	0	装备者攻击力提升，速度下降
丈夫な	0	○	×	○	○	○	0	装备的防御力稍微上升一些
轻量化された	0	○	×	○	○	○	0	装备速度上升
炎の力	0	○	×	○	○	○	0	装备附上炎属性追加伤害以及炎属性耐性
冷气の力	0	○	×	○	○	○	0	装备附上冰属性追加伤害以及冰属性耐性
雷の力	0	○	×	○	○	○	0	装备附上雷属性追加伤害以及雷属性耐性。
大地の力	0	○	×	○	○	○	0	装备附上土属性追加伤害以及土属性耐性
圣なる力	0	○	×	○	○	○	0	受到伤害减轻，并且对战斗不能有耐性
愈しの力	0	○	×	○	○	○	0	增加对毒状态的耐性，并且每回合能自动回复HP
暗の力	0	×	×	○	○	○	0	○
伤に效く	0	×	专用	×	×	×	0	HP微量回复
全ての伤を愈す	0	×	专用	×	×	×	0	HP大幅回复
气付け效果	0	×	专用	×	×	×	0	战斗不能状态回复同时回复少量HP
生命の源	0	×	专用	×	×	×	0	回复少量HP
パワ-みなぎる	0	×	专用	×	×	×	0	一定时间内攻击力提升
石化した肉	0	×	专用	×	×	×	0	一定时间内防御力提升
再生エキス	0	×	专用	×	×	×	0	一定时间内每次行动回复少量HP
安らぎを与える	0	×	专用	×	×	×	0	解除睡眠状态同时回复少量MP
万病に效く	0	×	专用	×	×	×	0	全异常状态回复
愈しのエキス	0	×	专用	×	×	×	0	从战斗不能状态回复

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

冒险者证书升级所需点数&奖励

等级	点数	奖励
GLASS	初期等级	无
IRON	100	1500金钱
BRONZE	210	参考书《アクアノートのメモ》
SILVER	325	参考书《レメゲトン》
GOLD	325	参考书《农作业の极意》
PLATINUM	655	参考书《旅艺人の逸话集》
DIAMOND	920	参考书《シビュレの书》
COBALT	1500	生命の水
GALAXY	3000	无

冒险者免许达成条件&奖励

战斗类

免许内容	取得条件	奖励pt	出现时机	特殊奖励
素人冒险者	冒险者等级达到LV5	5	GLASS	–
初级冒险者	冒险者等级达到LV10	5	GLASS	–
一般冒险者	冒险者等级达到LV15	10	IRON	–
中级冒险者	冒险者等级达到LV20	15	–	–
模范冒险者	冒险者等级达到LV25	20	–	–
上级冒险者	冒险者等级达到LV30	25	–	–
玄人冒险者	冒险者等级达到LV35	30	–	–
熟练冒险者	冒险者等级达到LV40	35	–	–
达人冒险者	冒险者等级达到LV45	50	–	–
最强冒险者	冒险者等级达到LV50	50	–	–
ぷに退治	打倒ぷにぷに系怪物20匹	5	GLASS	–
ぷにハンター	打倒ぷにぷに系怪物50匹	5	–	ぷに特攻
ぷにスレイヤー	打倒ぷにぷに系怪物100匹	5	–	防御力UP
ウォルフ退治	打倒ウォルフ系怪物15匹	5	IRON	–
ウォルフハンター	打倒ウォルフ系怪物30匹	5	–	ウォルフ特攻
ウォルフスレイヤー	打倒ウォルフ系怪物50匹	5	–	速度UP
プラント退治	打倒マンドラゴラ系怪物15匹	5	IRON	–
プラントハンター	打倒マンドラゴラ系怪物30匹	5	–	マンドラゴラ特攻
プラントスレイヤー	打倒マンドラゴラ系怪物50匹	5	–	雷耐性UP
害鸟退治	打倒アードラ系怪物15匹	5	IRON	–
バードハンター	打倒アードラ系怪物30匹	5	–	アードラ特攻
バードスレイヤー	打倒アードラ系怪物50匹	5	–	速度UP
恶魔退治	打倒アポステル系怪物15匹	5	–	–
デモンズハンター	打倒アポステル系怪物30匹	5	–	アポステル特攻
デモンズスレイヤー	打倒アポステル系怪物50匹	5	–	土耐性UP
リザード退治	打倒ドナーン系怪物15匹	5	–	–
リザードハンター	打倒ドナーン系怪物30匹	5	–	ドナーン特攻
リザードスレイヤー	打倒ドナーン系怪物50匹	5	–	炎耐性UP
幽灵退治	打倒ゴースト系怪物15匹	5	–	–
ゴーストハンター	打倒ゴースト系怪物30匹	5	–	ゴースト特攻
ゴーストバスター	打倒ゴースト系怪物50匹	5	–	冰耐性UP
お鱼退治	打倒岛鱼系怪物5匹	5	–	–
フィッシュハンター	打倒岛鱼系怪物10匹	5	–	岛鱼特攻
フィッシュバスター	打倒岛鱼系怪物20匹	5	–	攻击力UP
グリフォン退治	打倒グリフォン系怪物5匹	5	–	–
グリフォンハンター	打倒グリフォン系怪物10匹	5	–	グリフォン特攻
グリフォンバスター	打倒グリフォン系怪物20匹	5	–	速度UP
龙退治	打倒ドラゴン系怪物3匹	5	–	–
ドラゴンハンター	打倒ドラゴン系怪物8匹	5	–	ドラゴン特攻
ドラゴンスレイヤー	打倒ドラゴン系怪物15匹	5	–	攻击力UP
たるりす退治	打倒たるりす系怪物15匹	5	–	–
たるりすハンター	打倒たるりす系怪物40匹	5	–	たるりす特攻
たるリスバスター	打倒たるりす系怪物80匹	5	–	冰耐性UP
害虫驱除	打倒虫系怪物15匹	5	–	–
バグハンター	打倒虫系怪物30匹	5	–	虫特攻
バグスレイヤー	打倒虫系怪物50匹	5	–	雷耐性UP
ペンギン退治	打倒ペンギン系怪物15匹	5	–	–
ペンギンハンター	打倒ペンギン系怪物30匹	5	–	ペンギン特攻
ペンギンバスター	打倒ペンギン系怪物50匹	5	–	防御力UP
ヤギ退治	打倒暴れヤギ系怪物15匹	5	–	–
ゴートハンター	打倒暴れヤギ系怪物30匹	5	–	ヤギ特攻
ゴートスレイヤー	打倒暴れヤギ系怪物50匹	5	–	防御力UP
グリフォン讨伐	到旅人の街道打倒グリフォン	30	GLASS	速度UP
ぷにの化身讨伐	到ローリンヒル打倒ぷにの化身	40	PLATINUM	速度UP
レイジビースト讨伐	到リヒタインツエーレン打倒レイジビースト	40	COBALT	攻击力UP
Gエレメンタル讨伐	到月光の森打倒グラスエレメンタル	50	GALAXY	防御力UP
ドラゴン讨伐	到古き者の圣域打倒ドラゴン	40	COBALT	炎耐性UP
ヤクトウォルフ讨伐	到シュタイン丘陵打倒ヤクトウォルフ	40	SILVER	冰耐性UP
荒野の魔兽讨伐	到灼热の荒野打倒荒野の魔兽	40	BRONZE	攻击力UP
スカーレット讨伐	到古の修道院打倒スカーレット	45	GOLD	炎耐性UP
エレメンタル讨伐	到魔石の巢打倒ジュエルエレメント	50	PLATINUM	防御力UP
Eグリフォン讨伐	到グラントホルン打倒エルダーグリフォン	35	COBALT	雷耐性UP
テラフラムリス讨伐	到ノイモントの森打倒テラフラムリス	35	COBALT	攻击力UP
ビークイーン讨伐	到グリューネ雨林打倒ビークイーン	35	COBALT	雷耐性UP
黑ドラゴン讨伐	到夜の领域打倒黑ドラゴン	35	GALAXY	土耐性UP
战略的撤退	逃离战斗10次	5	–	–
逃げる勇气	逃离战斗30次	5	–	–
脱兔のごとく	逃离战斗100次	5	–	雷耐性UP
杖振り名人	地图上用杖殴到敌人30次	5	–	会心率UP
杖振り铁人	地图上用杖殴到敌人100次	10	–	会心率UP

探索类

称号	取得条件		取得Pt	取得ボーナス
村周边の地图	进入アランヤ周边地域全部采集地	IRON	15	村周边的情报
西部遗迹の地图	进入アランヤ西部遗迹地带全部采集地	BRONZE	15	西部遗迹的情报
南西半岛の地图	进入大陆南西半岛全部采集地	COBALT	25	南西半岛的情报
アーランド周边地图	进入アーランド周边地域全部采集地	SILVER	20	アーランド周边情报
南方大平原の地图	进入アーランド南方大平原全部采集地	BRONZE	15	南方大平原的情报
北方遗迹の地图	进入北方遗迹全部采集地	COBALT	15	北方遗迹的情报
新天地の地图	进入アーランド新天地全部采集地	GALAXY	15	新天地的情报
东の荒野の地图	进入アーランド东全部采集地	COBALT	15	东の荒野的情报
海岸线の地图	进入大陆海岸线全部采集地	COBALT	15	海岸线的情报
内海の岛の地图	进入内海列岛全部采集地	COBALT	15	内海の岛的情报
外海诸岛の地图	进入外海诸岛群全部采集地	COBALT	15	外海诸岛的情报
原初の岛の地图	进入原初の岛全部采集地	COBALT	15	原初の岛的情报
白银の大地の地图	进入白银の大地全部采集地	COBALT	15	白银の大地的情报
黄金平野踏破	将黄金平原全部采集点采集一遍	GLASS	10	–
丘陵踏破	将シュタイン丘陵全部采集点采集一遍	SILVER	25	–
灼热の荒野踏破	将灼热の荒野全部采集点采集一遍	BRONZE	15	–
忘れられた村踏破	将忘れられた村全部采集点采集一遍	PLATINUM	25	HP最大值UP
古の修道院踏破	将古の修道院全部采集点采集一遍	GOLD	25	–
魔石の巢踏破	将魔石の巢全部采集点采集一遍	PLATINUM	25	–
伟大なる大地踏破	将グラントホルン全部采集点采集一遍	COBALT	25	–
常暗の大森林踏破	将ノイモントの森全部采集点采集一遍	COBALT	25	–
グリューネ岛踏破	将グリューネ岛全部采集点采集一遍	COBALT	25	–
アルトメイア踏破	将アルトメイア全部采集点采集一遍	COBALT	25	–
夜の领域踏破	将夜の领域全部采集点采集一遍	COBALT	25	–
古の塔踏破	将リヒタインツエーレン全部采集点采集一遍		25	–
名も无き石碑	シュタイン丘陵全部采集点采集一遍	SILVER	20	–
巨大サボテン	灼热の荒野全部采集点采集一遍	BRONZE	10	–
古の祭坛	找到古の修道院的地标	GOLD	20	–
巨大水晶	找到魔石の巢的地标	PLATINUM	20	–
空に浮かぶ大树	找到グラントホルン的地标	COBALT	15	土耐性UP
フェアリーサークル	找到妖精の踊り场的地标	BRONZE	10	–
最果ての祭坛	找到祈りの森的地标	COBALT	15	冰耐性UP
月光の森	找到月光の森的地标	GALAXY	15	–
坏れた祭坛	找到雾の废墟的地标	COBALT	15	–
绝望の桥	找到绝望峠的地标	IRON	10	–
黄昏の玉座	找到黄昏の玉座的地标	COBALT	15	–
原初の祭坛	找到原初の洞穴的地标	COBALT	15	–
圣域の祭坛	找到古き者の圣域的地标	COBALT	15	–
农场の风车	找到黄金平原的地标	GLASS	5	–
埋もれた遗迹	找到埋もれた遗迹的地标	GLASS	5	–
森林の先驱者	进入祈りの森	–	5	–
丘陵の先驱者	进入ローリンヒル	–	5	土耐性UP
遗迹の先驱者	进入约束の遗迹	–	5	–
黄昏の先驱者	进入黄昏の玉座	–	5	–
废墟の先驱者	进入雾の废墟	–	5	–
圣域の先驱者	古き者の圣域	–	5	–
森の旅人	在世界地图上移动合计60天	IRON	20	LP最大值UP
陆の旅人	在世界地图上移动合计140天	GOLD	25	LP最大值UP
海の旅人	在世界地图上移动合计220天	–	25	LP最大值UP
空の旅人	在世界地图上移动合计300天	–	30	LP最大值UP
时の旅人	在世界地图上移动合计380天	–	35	LP最大值UP
无の旅人	在世界地图上移动合计460天	–	55	–
世の旅人	在世界地图上移动合计600天	–	80	HP最大值UP
优良品监定见习い	舍弃300个道具	–	5	–
优良品监定技术者	舍弃700个道具	–	5	–

依赖类

称号	取得条件		取得Pt	取得ボーナス
调达Sランカー	调达依赖获得15次S级评价	PLATINUM	50	–
调合Sランカー	调合依赖获得15次S级评价	PLATINUM	50	成功报酬UP
讨伐Sランカー	讨伐依赖获得15次S级评价	PLATINUM	50	会心率UP
ガラス职人	冒险者证书GLASS级时完成10次依赖任务	GLASS	20	–
铁职人	冒险者证书IRON级时完成10次依赖任务	IRON	25	–
铜职人	冒险者证书BRONZE级时完成10次依赖任务	BRONZE	25	–
银职人	冒险者证书SILVER级时完成10次依赖任务	SILVER	25	成功报酬UP
金职人	冒险者证书GOLD级时完成10次依赖任务	GOLD	25	–
プラチナ职人	冒险者证书PLATINUM级时完成10次依赖任务	PLATINUM	30	成功报酬UP
ダイア职人	冒险者证书DIAMOND级时完成10次依赖任务	DIAMOND		40
コバルト职人	冒险者证书COBALT级时完成10次依赖任务	COBALT		40
初心者调达屋	完成调达依赖15次	IRON	10	–
一般调达屋	完成调达依赖30次	–	15	–
腕利き调达屋	完成调达依赖40次	–	20	HP最大值UP
凄腕调达屋	完成调达依赖50次	–	30	–
初心者调合屋	完成调合依赖15次	IRON	10	成功报酬UP
一般调合屋	完成调合依赖30次	–	15	–
腕利き调合屋	完成调合依赖40次	–	20	–
凄腕调合屋	完成调合依赖50次	–	30	–
初心者讨伐屋	完成讨伐依赖15次	IRON	10	–
一般讨伐屋	完成讨伐依赖30次	–	15	会心率UP
腕利き讨伐屋	完成讨伐依赖40次	–	20	
凄腕讨伐屋	完成讨伐依赖50次	–	30	会心率UP
はじめてのおつかい	完成30次依赖任务	SILVER	15	–
素人の仕事	完成50次依赖任务	GOLD	15	–
中级者の仕事	完成70次依赖任务	–	20	–
上级者の仕事	完成90次依赖任务	–	25	成功报酬UP
熟练者の仕事	完成110次依赖任务	–	30	–
达人の仕事	完成130次依赖任务	–	35	–
なんでも屋さん	完成150次依赖任务	–	40	–
トトリは12人いる	依赖任务更新前完成12个依赖任务	–	80	–
トトリは9人いる	依赖任务更新前完成9个依赖任务	–	10	HP最大值UP
トトリは3人いる	依赖任务更新前完成3个依赖任务	–	5	–
ぷにぷに退治依赖达成	完成ぷにぷに系怪物的讨伐依赖	GLASS	5	–
狼退治依赖达成	完成ウォルフ系怪物的讨伐依赖	IRON	5	–
除草退治依赖达成	完成マンドラゴラ系怪物的讨伐依赖	IRON	5	–
害鸟退治依赖达成	完成アードラ系怪物的讨伐依赖	IRON	5	–
恶魔退治依赖达成	完成アポステル系怪物的讨伐依赖	GOLD	5	–
トカゲ退治依赖达成	完成ドナーン系怪物的讨伐依赖	GOLD	5	–
幽灵退治依赖达成	完成ゴースト系怪物的讨伐依赖	GOLD	5	–
お鱼退治依赖达成	完成岛鱼系怪物的讨伐依赖	–	5	–
兽鸟退治依赖达成	完成グリフォン系怪物的讨伐依赖	–	5	–
りす退治依赖达成	完成たるりす系怪物的讨伐依赖	–	5	–
害虫驱除依赖达成	完成虫系怪物的讨伐依赖	–	5	–
海鸟退治依赖达成	完成ペンギン系怪物的讨伐依赖	–	5	–
ヤギ退治依赖达成	完成ヤギ系怪物的讨伐依赖	–	5	–
爆弹纳品	完成调合爆弹的依赖任务	–	5	–
药品纳品	完成调合药品的依赖任务	–	5	–
インゴット纳品	完成调合インゴット的依赖任务	–	5	–
布纳品	完成调合布的依赖任务	–	5	–
魔法の道具纳品	完成调合魔法の道具的依赖任务	–	5	–
杂货纳品	完成调合杂货的依赖任务	–	5	–
料理纳品	完成调合料理的依赖任务	–	5	–
デザート纳品	完成调合デザート的依赖任务	–	5	–
パイ纳品	完成调合パイ（派）的依赖任务	–	5	–
装饰品纳品	完成调合装饰品的依赖任务	–	5	–

图鉴类

称号	取得条件		取得Pt	取得ボーナス
素人炼金术士	炼金术等级达到LV5	GLASS	5	–
初级炼金术士	炼金术等级达到LV10	GLASS	5	–
一般炼金术士	炼金术等级达到LV15	IRON	10	–
中级炼金术士	炼金术等级达到LV20	–	15	–
模范炼金术士	炼金术等级达到LV25	–	20	–
上级炼金术士	炼金术等级达到LV30	–	25	–
玄人炼金术士	炼金术等级达到LV35	–	30	–
熟练炼金术士	炼金术等级达到LV40	–	35	–
达人炼金术士	炼金术等级达到LV45	–	50	–

称号	取得条件		取得Pt	取得ボーナス
最强炼金术士	炼金术等级达到LV50	–	50	–
はじめての参考书	调合出《はじめての参考书》上的全部道具	GLASS	5	–
ロロナの参考书	调合出《ロロナの参考书》上的全部道具	–	5	–
ロロナのパイノート	调合出《ロロナのパイノート》上的全部道具	–	5	–
鱼パイの作り方	调合出《鱼パイの作り方》上的全部道具	–	5	–
ロロナのお鱼メモ	调合出《ロロナのお鱼メモ》上的全部道具	–	5	–
便利道具大全	调合出《便利道具大全》上的全部道具	–	5	–
ロロナの危险な本	调合出《ロロナの危险な本》上的全部道具	–	5	–
家庭のおくすり	调合出《家庭のおくすり》上的全部道具	–	5	–
北の国の魔女传	调合出《北の国の魔女传》上的全部道具	–	5	–
古代药物研究	调合出《古代药物研究》上的全部道具	–	5	–
イクセルレシピ帐	调合出《イクセルレシピ帐》上的全部道具	–	5	–
乐しいスローフード	调合出《乐しいスローフード》上的全部道具	–	5	–
素材で变わる料理	调合出《素材で变わる料理》上的全部道具	–	5	–
トトリ用料理メモ	调合出《トトリ用料理メモ》上的全部道具	–	5	–
料理长の赠り物	调合出《料理长の赠り物》上的全部道具	–	5	–
怀かしの传统工芸	调合出《怀かしの传统工芸》上的全部道具	–	5	–
乾き物の历史	调合出《乾き物の历史》上的全部道具	–	5	–
季刊炼金术・一号	调合出《季刊炼金术・一号》上的全部道具	–	5	–
季刊炼金术・二号	调合出《季刊炼金术・二号》上的全部道具	–	5	–
新时代美术论	调合出《新时代美术论》上的全部道具	–	5	–
旅芸人の逸话集	调合出《旅芸人の逸话集》上的全部道具	–	5	–
新约・俺とばくだん	调合出《新约・俺とばくだん》上的全部道具	–	5	–
天からの呼び声	调合出《天からの呼び声》上的全部道具	–	5	–
武器の友	调合出《武器の友》上的全部道具	–	5	–
细工师の一生	调合出《细工师の一生》上的全部道具	–	5	–
服饰マイスター本	调合出《服饰マイスター本》上的全部道具	–	5	–
神々のそざい	调合出《神々のそざい》上的全部道具	–	5	–
作れるジュエリー	调合出《作れるジュエリー》上的全部道具	–	5	–
或る国の叙事诗	调合出《或る国の叙事诗》上的全部道具	–	5	–
辉く装饰の世界	调合出《辉く装饰の世界》上的全部道具	–	5	–
エクスクーラリオ	调合出《エクスクーラリオ》上的全部道具	–	5	–
金羊毛	调合出《金羊毛》上的全部道具	–	5	–
お酒とくらし	调合出《お酒とくらし》上的全部道具	–	5	–
お洒落な饮み物	调合出《お洒落な饮み物》上的全部道具	–	5	–
名物鱼酒メモ	调合出《名物鱼酒メモ》上的全部道具	–	5	–
新名物开发ノート	调合出《新名物开发ノート》上的全部道具	–	5	–
至极の酒造法	调合出《至极の酒造法》上的全部道具	–	5	–
帆船解体新书	调合出《帆船解体新书》上的全部道具	–	5	–
冒险者养成アイデア	调合出《冒险者养成アイデア》上的全部道具	–	5	–
素敌なレシピ	调合出《素敌なレシピ》上的全部道具	–	5	–
料理の基本	调合出《料理の基本》上的全部道具	–	5	–
アクアノートのメモ	调合出《アクアノートのメモ》上的全部道具	–	5	–
レメゲトン	调合出《レメゲトン》上的全部道具	–	5	–
农作业の极意	调合出《农作业の极意》上的全部道具	–	5	–
シビュレの书	调合出《シビュレの书》上的全部道具	–	5	–
グナーデリング	グナーデリング的主效果全部开启出来。※	–	5	–
ルーンストーン	ルーンストーン的主效果全部开启出来。	–	5	–
メルクリウスの瞳	メルクリウスの瞳的主效果全部开启出来。	–	5	–
精灵の首饰り	精灵の首饰り的主效果全部开启出来。	–	5	–
ゲベートアンク	ゲベートアンク的主效果全部开启出来。	–	5	–
エンゼルチャーム	エンゼルチャーム的主效果全部开启出来。		5	土耐性UP
ブレイブマスク	ブレイブマスク的主效果全部开启出来。	–	5	–
ミシカルリング	ミシカルリング的主效果全部开启出来。	–	5	–
实影の腕轮	实影の腕轮的主效果全部开启出来。	–	5	–
厄除けおまもり	厄除けおまもり的主效果全部开启出来。	–	5	–
みえないクローク	みえないクローク的主效果全部开启出来。	–	5	–
天の水伞	天の水伞的主效果全部开启出来。	BRONZE	5	炎耐性UP
时空の卵	时空の卵的主效果全部开启出来。		5	–
炼金知识四级	调合出10种道具	GLASS	5	MP最大值UP
炼金知识三级	调合出25种道具	SILVER	10	–
炼金知识二级	调合出50种道具	–	15	MP最大值UP
炼金知识一级	调合出75种道具	–	15	–
炼金知识特级	调合出100种道具	–	20	MP最大值UP
炼金知识超级	调合出120种道具	–	20	–
装饰知识四级	通过武具调合调合出5种道具	BRONZE	5	–

称号	取得条件		取得Pt	取得ボーナス
装饰知识三级	通过武具调合调合出10种道具	SILVER	10	MP最大值UP
装饰知识二级	通过武具调合调合出25种道具		15	
装饰知识一级	通过武具调合调合出40种道具		15	MP最大值UP
装饰知识特级	通过武具调合调合出50种道具		20	–
装饰知识超级	通过武具调合调合出60种道具		20	–
爆弾の知识	调合出フラム、レヘルン、ドナ–スト–ン	GLASS	20	–
乾物の知识	调合出干し草、ドライフラワ–、乾いた肉	GLASS	5	–
料理の知识	调合出小麦粉、盐、ハチミツ	GLASS	5	–
贤者の知识	调合出贤者の石		10	技能消耗DOWN
乐器の知识	调合出シェルペルホルン	PLATINUM	10	–
美术の知识	调合出魔法の绘の具	PLATINUM	10	–
魔女の知识	调合出魔女の秘药	PLATINUM	10	炎耐性UP
运命の知识	调合出运命の札	PLATINUM	10	–
生きる知识	调合出生きているナワ	PLATINUM	10	–
睡眠の知识	调合出自动目觉まし	PLATINUM	10	技能消耗DOWN
农业の极意	调合出主要的农具	PLATINUM	10	–
神秘の知识	调合出ル–ンスト–ン	PLATINUM	10	–
はじめての调合	进行30次调合	IRON	5	–
素人の调合	进行60次调合	SILVER	10	–
中级者の调合	进行90次调合	–	15	技能消耗DOWN
上级者の调合	进行120次调合	–	15	–
熟练者の调合	进行150次调合	–	15	技能消耗DOWN
达人の调合	进行180次调合	–	15	–
人间国宝の调合	进行200次调合	–	15	技能消耗DOWN
ドジっ子	调合失败3次	–	5	HP最大值UP
アマコレクタ–	道具图鉴开启30%	–	5	–
セミコレクタ–	道具图鉴开启75%	–	5	–
プロコレクタ–	道具图鉴开启100%	–	10	–
友达ちょこっと	角色图鉴开启30%	–	5	–
友达そこそこ	角色图鉴开启75%	–	5	–
友达いっぱい!	角色图鉴开启100%	–	10	–
モンスタ–学士	怪物图鉴开启30%	–	5	–
モンスタ–修士	怪物图鉴开启75%	–	5	–
モンスタ–博士	怪物图鉴开启100%	–	10	–
收纳上手	箱子塞进300个道具	–	5	–
收纳名人	箱子塞进777个道具	–	5	–
收纳铁人	箱子塞进999个道具	–	5	–
着た切りすずめ	365天不更换装备	–	5	冰耐性UP

※这些道具的主效果会根据槽长短发生变化，要将不同主效果的该道具调合出来才算成功开启。

奖杯全攻略

奖杯总数	42	白金:	1	金杯:	2	银杯	15	铜杯	24

白金难度	4/10
白金所需时间	30小时
在线或联机奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

全トロフィ–取得 白金杯

取得条件：获得除了这个奖杯以外的所有奖杯。

日常风景 铜杯

取得条件：观看OP剧情。

怪力お姐さん 铜杯

取得条件：触发与梅尔维亚相遇剧情。

お姐样の口ゲンカ 铜杯

取得条件：第一次前往阿兰德的冒险者公会，触发库迪莉娅和咪咪吵架的剧情。

予想外の大物! 铜杯

取得条件：触发与罗罗娜再会的剧情。

大量发生! 铜杯

取得条件：第一次制作出ちむ。

悲しみの再会 铜杯

取得条件：了解到母亲的下落。

ぬいぐるみでした 银杯

取得条件：发现帕梅拉的真相。
奖杯说明：触发恶魔之塔的剧情之后，将帕梅拉带到恶魔之塔。

普驯染みの四人 银杯

取得条件：触发萝萝娜的事件“ロロナのアトリエ·现在”。

酒乱传说再び 银杯

取得条件：触发蒂法娜的酒乱传说事件。

フェスティバル 金杯

取得条件：顺利举行丰渔祭。

まだまだ子供 银杯

取得条件：触发翠翠和特特莉的事件，要求萝萝娜的交友值50以上且不在队伍中。

オレが守る! 银杯

取得条件：基诺学会最强技能，完成基诺结局之前能看到。

油断 银杯

取得条件：梅尔维亚和翠翠陷入困境，完成梅尔维亚结局前能看到。

贵族として 银杯

取得条件：受到咪咪的鼓励，完成咪咪结局前能看到。

マクヴェリオン爆诞! 银杯

取得条件：马克启动巨型机器人事件，完成马克结局前能看到。

これがぬし? 银杯

取得条件：将ぬい钓上来的剧情，要完成格劳德所有相关事件能触发。

ノ–マルエンド 银杯

取得条件：达成普通结局。

バッドエンド 铜杯

取得条件：达成坏结局，游戏开始之后直接睡两个月就能获得。

二つの师弟关系 银杯

取得条件：达成基诺结局。

约束を果たしに 银杯

取得条件：达成梅尔维亚结局。

二人の最强冒险者 银杯

取得条件：达成咪咪结局。

天才科学者の新たな旅立ち 银杯

取得条件：达成马克结局。

先生はどっち!? 银杯

取得条件：达成萝萝娜结局。

女二人に围まれて 银杯

取得条件：达成斯特尔克结局。

最强のお仕事集团 银杯

取得条件：达成ちむ结局。

炼金料理のお店 金杯

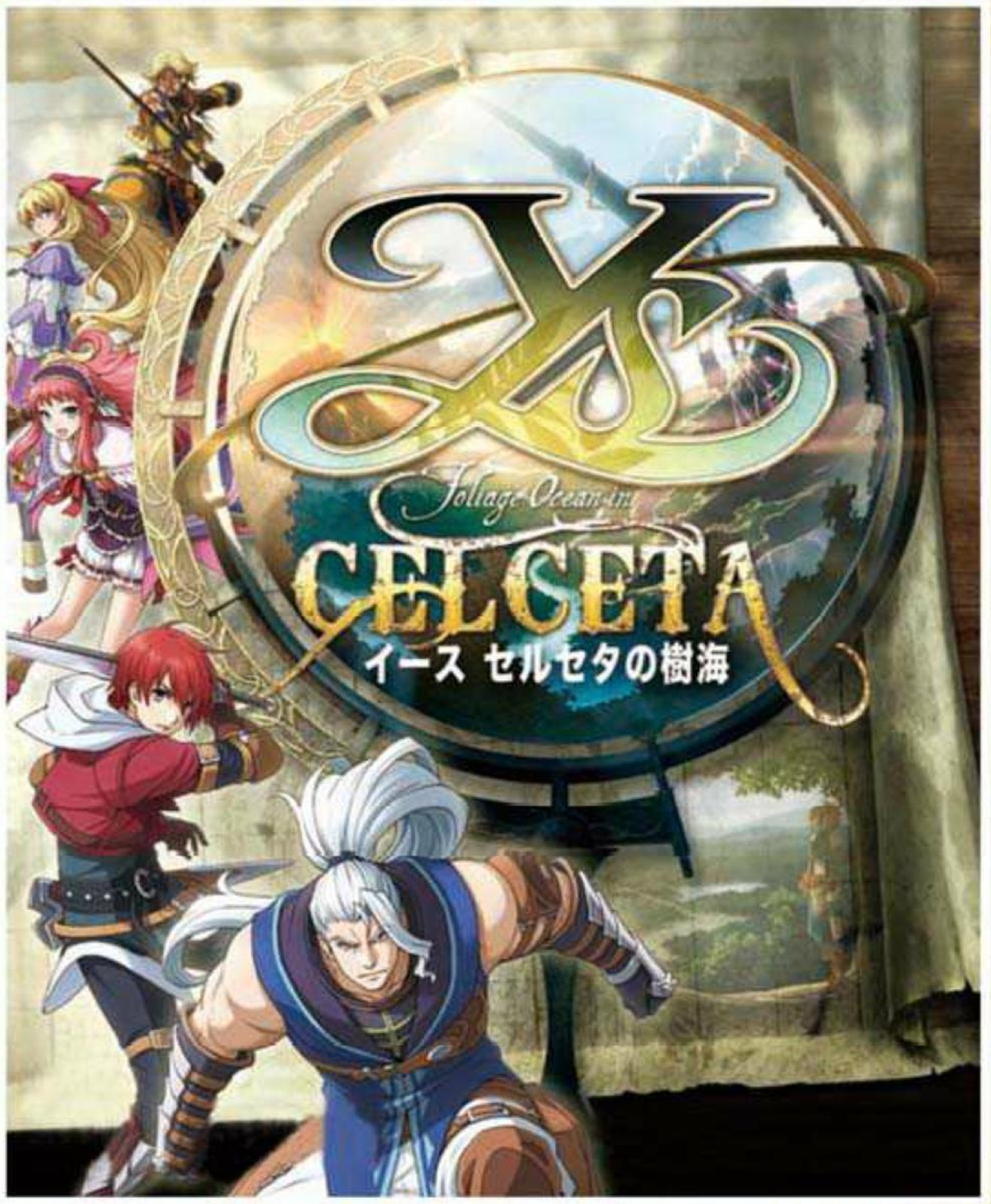
取得条件：达成炼金料理店结局。

トゥル–エンド 金杯

取得条件：达成真结局。

闪光のように 铜杯

取得条件：剧情奖杯，前往阿兰德途中被斯特尔克救下。



本作是Falcom著名的“《伊苏》系列”25周年的纪念作品。讲述我们的红发冒险家18岁时的故事。在出发冒险的两年之后，亚特鲁来到了塞尔塞塔地区，然而他却突然失去了记忆。为了寻找自己的记忆，亚特鲁与同伴们一起在塞尔塞塔地区展开了冒险之旅。本篇攻略分为系统、人物介绍、流程+剧情攻略、分支任务以及奖杯攻略5大部分，为大家透彻展现本作的全貌，希望各位看官喜欢。

文 酷洛洛 美编 Juxi

A-RPG	伊苏 塞尔塞塔的树海			必须记忆卡
	イース セルセタの树海			911MB
	Falcom	2012年9月27日	日版	1人
	零售版：7140日元/下载版：6200日元	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上	

系统详解

标题菜单说明

New Game： 新游戏，玩家需要选择自己所需的难度开始游戏，难度从低至高为Easy→Normal→Hard→Nightmare。玩家也可以在系统（**システム**）界面的设置（**オプション**）进行设定，但只能调低难度，不能往上调整。全难度怪物攻击规律一致，只是伤害倍率有所不同。

Load： 读取存档。

游戏各难度的伤害倍率修正标准

难度	受到伤害	给予伤害
Easy	0.5倍	1.25倍
Normal	1倍	1倍
Hard	1.75倍	1倍
Nightmare	3.5倍	0.9倍

操作方法

摇杆与按键操作

按键	作用
方向键/左摇杆	角色移动/选项移动
○	攻击/决定选项/对话推送
×	回避/取消选项/返回/对话快速推送
□	角色互换
△	防御
R	按住不放同时按下○、×、□、△使出相应技能攻击
L	发动EXTRA技
START	开启营地菜单
SELECT	开启地图

触摸屏操作

按键	作用
触摸敌人	显示敌人情报
目录按钮	打开营地菜单
物品按钮	打开营地菜单的道具界面
迷你地图	全屏显示地图
两指外张/内合	调节镜头距离

背触板操作

按键	作用
两指外张	向队友发出攻击优先指示
两指内合	向队友发出回避优先指示

画面说明

迷你地图
当前所在的地图位置，触摸可以展开地图。当身处树海的时候，迷你地图左上角会出现昼夜标示的图案，根据标示的不同会出现不一样的昼夜景观。

各种计量槽
外围的是SP槽、使用技能会消耗相应的SP，SP满值为100，每一个代表10点SP；中间的是对应○、×、□、△四种技能的图标以及相应消耗的SP数值。黄色的代表EXTRA槽。

营地菜单
触摸进入菜单。

物品图标
触摸可以打开营地菜单的道具（**アイテム**）界面。

角色状态

敌人情报界面

基本操作

对话与调查

游戏中出现“TALK”的标志，代表玩家可以与此目标进行对话，而若出现“！”的标志，代表是调查目标。

任务

在人群聚集的设施中，若出现“QUEST”的标志，代表这里存在任务的揭示板，玩家可以在这里接受各种任务。调查的任务内容也会登录到冒险日志中，方便玩家查看。

个人行动（パーソナルアクション）

随着游戏的进展，一些特定场景需要对应的角色触摸才能开通。当选择角色有误的时候，该场景的锁定标志显示为红色，这时就要切换至合适的角色，当以合适的角色作为主控角色时，目标场景的锁定标志就会变为白色，这时候按△键就可以使用专用动作了。

基本战斗

通常攻击

最基本的攻击方式，可以通过连续按下○进行连续攻击，通常攻击有一定追向性，当靠近存在敌人的时候会自动往该方向进行攻击。

回避

当按下×时角色会快速离开当前位置以回避敌人的攻击。

防御

当按住△的时候，角色就会进入防御状态，这时受到攻击的伤害会减少。

蓄力攻击

停止通常攻击，角色就会自动蓄力，当达到蓄力最大值时按下○就会发动蓄力攻击，蓄力攻击的威力对比通常攻击会更高，同时蓄力攻击击中敌人时可以获得SP。

攻击属性与角色交换

和怪物一样，玩家的操作角色们同样存在斩、打、射三种不同的攻击属性，根据怪物的弱点属性更换角色战斗，会有事半功倍的效果。

战斗奖励

Aerial Combo

将敌人打击至浮空并进行追击时发生，期间伤害上升。并且能够获得SP、金钱以及HP。

Skill Finish

使用技能击倒敌人时发生，这时会回复该技能所消耗的一半SP，同时获得HP。

Excellent Kill

针对敌人的弱点属性将其击倒时发生，被击倒的敌人会瞬间消灭，同时掉落的金钱会增加、稀有物品的掉落几率也会增加。

Flash Guard

若在敌人攻击的一瞬间进行防御，就会出现Flash Guard，这时玩家防御受到的伤害将无效化，并且获得SP，以及一定时间内攻击出现会心效果（伤害上升）。

Flash Move

如果敌人攻击的一瞬间成功回避，就会出现Flash Move，这时玩家一定时间会处于无敌状态，同时敌人会进入减速（スロ－）状态。

有关技能

技能和普通攻击一样，是非常有效的攻击方式。本作技能的学习需要通过与敌人战斗来觉醒。觉醒的技能可以在营地菜单的技能（スキル）界面中进行设置。

技能项目参数说明

威力：该槽数值越高，给予敌人的伤害越高。

スタン：代表气绝效果，该槽数值越高，该技能攻击时约容易使的人进入气绝状态。

射程：该槽数值越高，技能攻击的纵距离就越长。

范围：该槽数值越高，技能攻击的打击范围（半径）越大。

获得SP的方法

虽然通常攻击也能够获得SP，但为了能够更频繁地使用技能，玩家必须掌握获得SP更有效率的方式，右栏是获得SP的三大途径，另外通过Skill Finish结束对手也可以节省SP的消耗：

1.蓄力攻击击中目标。

2.成功发动Flash Guard。

3.敌人眩晕期间对其攻击。

气绝

敌人有时候会进入头顶冒星星的气绝状态（スタン），期间敌人无法动弹，且玩家攻击该敌人时可以获得SP。注意部分技能存在气绝特效，可以更容易将敌人攻击至气绝状态。

EXTRA技

随着时间的经过以及使用技能命中敌人，玩家的EXTRA槽会上升，当槽蓄满的时候就可以发动威力极高的EXTRA技。因此要让战斗变得更有效率，基本离不开“攻击（蓄力攻击）蓄积SP→使用技能蓄积EXTRA槽→发动EXTRA快速杀敌”这样的循环三步骤。

石碑与传送

在游戏中玩家可以通过石碑来进行传送，而传送的方式有两个种类，方法以及对象也有所不同。

石碑之间传送

当玩家获得道具“白银の翼”的时候，可以通过调查石碑，来传送到与之相同颜色以及形状的石碑。

传送

随着流程获得道具“黄金の翼”后，玩家可以通过地图来传送到游戏中任意一个石碑处。

异常状态与恢复

异常状态的四种恢复方法

场景休息

在场景中不进行攻击，一段时间就会取消战斗姿势，继续站着不动就会慢慢回复HP，通过时间的经过也能解除毒以及麻痹等异常状态。注意在迷宫场景中即使解除战斗也无法自动回复HP，除非使用魔法具“精灵の衣”。

进入营地

使用特定的道具物品可以回复HP以及解除异常状态。

使用物品

使用特定的道具物品可以回复HP以及解除异常状态。

接触石碑

在接触场景石碑的瞬间，会回复所有HP以及解除所有异常状态。

异常状态的种类

游戏中全部异常状态总共有7种，不论何种异常状态都可以通过时间经过来恢复。

种类	图标	持续时间	效果	对应的恢复物品
毒		长	HP徐徐减少	毒消し药/万能药
麻痹		长	不时无法行动	麻痹取り药/万能药
过重		中	移动速度下降	万能药
燃烧		短	HP持续大幅减少	万能药
冻结		短	无法行动	万能药
不幸		长	受到攻击会掉落金钱	清净药/万能药
诅咒		长	受到敌人的攻击均为会心一击	清净药/万能药

GAME OVER

队伍中全部成员的HP变为0的时候，游戏就会宣告GAME OVER，这时游戏会提供三种选择。

リトライ：返回最后接触的一枚石碑，在BOSS战或特定对战中死亡则重新开始战斗。

ロ-ド：读取存档。

タイトル画面に返る：返回标题界面。

商店

游戏中具有商店功能的角色，其头上会有“SHOP”的符号，与其对话就能够进入商店界面。玩家可以用金钱在商店购买物品，也可以将自己身上的物品卖给商店获得金钱。而部分素材如“伤んだ骨”、“伤んだ叶”等，在累计一定数量之后可以在商店交换相应更为高级的素材。此外还可以进行各种强化方面的功能，下面会详细介绍。

强化（Reinforce）与精炼（Refine）

在商店中，玩家可以利用手上的素材，对武器和防具进行强化，需要的素材会根据强化的项目而有所不同，以下是游戏中武器以及防具的强化项目以及效果一览。另外强化武器防具所需要的金属以及宝石，我们可以用手上的矿物素材来进行精炼，注意精炼时要附加相应的石炭和金钱。

武器强化项目与效果

攻击：攻击敌人的伤害增加。
吸收：攻击敌人时回复相应的HP。
必杀：攻击时一定几率出现会心一击。
SP：获得的SP量增加。
毒：攻击时一定几率附加“毒”状态。
麻痹：攻击时一定几率附加“麻痹”状态。
燃烧：攻击时一定几率附加“燃烧”状态。
冻结：攻击时一定几率附加“冻结”状态。

防具强化项目与效果

防御：受到攻击时伤害减少。
回复：HP徐徐回复。
回避：敌人的攻击一定几率会落空。
移动：移动速度上升。
毒：进入“毒”状态的效果时间缩短。
麻痹：进入“麻痹”状态的效果时间缩短。
燃烧：进入“燃烧”状态的效果时间缩短。
冻结：进入“冻结”状态的效果时间缩短。

作成（Create）

在树上集落コモド的工房中，玩家可以支付金钱以及相应的素材来打造饰品。游戏中的饰品效果大多都非常强力，玩家一定要积极收集素材制作。

开放（Enhance）

在睿智の街バイランド的工房中，玩家可以利用手上的素材去开放魔法具的力量。不同的魔法具所开放的力量各有不同，要注意。

调合（Compound）

在历史を识る者の里ダナン的研究所中，我们可以把手上的素材来调合成各种药品道具。

营地菜单画面说明

有关队伍能力

当队伍参加战斗的人员达到3人时，会出现队伍能力。根据队伍的攻击属性组合，队伍能力会各有不同，游戏中的队伍能力有两种，具体配置方法和作用如下。

リアアイテム出现率アップ：当队伍中集齐“斩、打、射”三种攻击属性的角色时出现。此时采集掉落率上升，击破敌人时珍贵道具掉落几率变为2倍，超珍贵道具掉落几率变为3倍。

ダメ-ジアップ：当队伍中出现如“斩、射、射”等2种以上相同属性的角色组合时出现。此时队伍的攻击威力上升至通常情况下的1.1倍，即使面对不合适的属性敌人也不至于太难对付。

营地菜单功能图标说明

装备

在这里玩家可以更换角色的武器、防具以及饰品（アクセサリ-）。另外点击其中“最强装备”的图标或SELECT，可以直接给更换当前数值上最强的武器以及防具。

スキル（技能）

在这里玩家可以将习得的技能进行设置，每个角色最多可以携带4种技能。以下是技能情报的说明：

名前：技能名称。

LV：技能等级（最大可上升至LV3）。

NEXT：升下一级所需要的熟练度，熟练度一般使用一次技能获得1点。

消费SP：使用该技能所消耗的SP。

POWER：攻击伤害量。

STUN：使敌人气绝的几率。

RANGE：技能的攻击距离。

AREA：技能的有效范围。

アイテム（道具）

在这里可以使用回复药等消耗品，另外还可以为队伍装备魔法具，以及查看入手的物品。点击该界面右上角的图标，或L/R键可以翻页。以下是道具菜单三种选项的说明。

消耗品：使用消耗品。

魔法具：选择魔法具物品安装，注意魔法具的效果是对全队有效的。

一览：查看物品说明。

システム（系统）

进行存档以及各种游戏相关设定的地方。

セーブ：保存存档。

ロード：读取存档。

削除：删除存档。

オプション：即游戏设置，进行游戏中音乐、队伍AI以及难度（DIFFICULT）的设置。

キーコンフィグ：按键设置，玩家可以在这里更改按键，按SE-LECT可以复位按键。

タイトルへ：返回标题菜单。

编成

交换队伍中角色的位置，其中队伍超过3人，第4人的图像会变暗，代表待机角色，不会出击。

冒险日志

浏览游戏中各种资料，以下是其中各项目的说明。

ストーリー：记录游戏中的进行情况。

クエスト：记录目前接受的任务情况。

モンスター：记录至今击倒的怪物情报，包括击倒多少只怪物。

素材：曾经入手的素材情报，以及其收集场所或掉落的怪物。

マニュアル：浏览看过的游戏向导。

レコード：记录包括移动的距离、时间、地图的开通率等冒险成果。

记忆の欠片

游戏中的主人公アドル开始是失去所有记忆的，这里会记录玩家为アドル取回的记忆，这部分与个别奖杯收集有关。

地图

游戏中的地图除了记录玩家当前的所在位置外，还记载着各种探索的资料。玩家也可以在地图上设置目的地，在全屏地图中对标记所在的地点按下○键，在小地图就会出现黄色的方向箭头，方便玩家进行探索。下面是地图中各标记所代表的场所。另外地图中紫色的场所代表其中有任务的揭示板；绿色的场所代表商店；橙色的场所代表特殊商店，如交易所等。

街道	矿石素材	故事流程目的地	
迷宫	草药素材	任务目的地	石碑

主要角色介绍

亚特鲁·克里斯汀（アドル·クリスティン）

系列的主人公，红发的冒险家。在本作中亚特鲁刚开始失去了记忆，为了寻找自我，亚特鲁对神秘的塞尔塞塔树海发起了挑战。

杜廉（デュレン）

卡斯兰的情报专家，怕麻烦、却又总会对困难的人出手相助的青年。似乎因机缘巧合与失忆的亚特鲁一同行动。

古丽塞尔妲（グリゼルダ）

从罗姆帝国前往卡斯兰赴任的年轻女性总督。见亚特鲁击退卡斯兰坑道内怪物后，看中其身手，便委托亚特鲁绘制塞尔塞塔树海的地图。

雷奥（レオ）

塞尔塞塔驻留军的军团长，被称为“雷鸣的雷奥”，原是位功绩显著的将军，不知为何被委派到塞尔塞塔。性格冲动，经常和部下瞎忙碌，且视亚特鲁为竞争对手。

珊超（サンチョ）&潘萨（パンサ）

同为塞尔塞塔驻留军士兵，雷奥的部下，经常与雷奥一同行动。前者怕麻烦，后者胆小鬼。

卡娜（カーナ）

生活在树上集落科莫多（コモド）少女，性格开朗健谈。因生长在树海的恶劣环境中，练就出一身高超的狩猎本领。

雷姆诺斯（レムノス）

卡娜的双胞胎弟弟，擅长工艺品制作与竖琴演奏。目前正致力研究有关塞尔塞塔的传承。

阿隆
（アーロン）

树上集落科莫多的村长，一名优秀的战士。同时也是卡娜和雷姆诺斯的父亲。

奥兹玛
（オズマ）

居住在水上集落赛尔雷，饲养圣兽“斯帕达”一族的惟一幸存者。虽然年纪尚轻，但性格热心，为人冷静的性格备受村民信任。不过一旦提起双亲的事情，就容易冲动起来。

加迪斯
（ガディス）

亚特鲁在冒险途中遇到，名为“兽使”的男子。孔武有力，是个言行有点脱离常规的野蛮壮汉。

芭美
（バミー）

亚特鲁在冒险途中遇到的妖艳魔道师。其潜伏在树海，似乎与加迪斯在共通策划些什么。

古鲁达
（グルーダ）

受罗姆帝国之命担当古丽塞尔妲副手对的男子，负责指挥罗姆帝国的正规军。目光锐利，对前往树海探索的亚特鲁态度似乎颇为友好。

莉莎
（リーサ）

居住在睿智之街海兰德的少女，平时待人非常温柔，但遇到需要保护的事物的时候，就会表现出强大的决心和意志。

卡恩莉莉卡
（カンリリカ）

对莉莎充满景仰，好奇心旺盛的少女。虽然有点孩子气，但平时做事很有条理。常为了帮助莉莎而行动。

艾卢迪尔
（エルディール）

独自居住在始原之地高塔上的有翼人。亚鲁特在失忆之前，似乎与他见过面。

弗利妲
（フリーダ）

村落达南的女战士，性格和蔼，充满知性和包容力。常与人造妖精一同行动。

妮娜
（ニナ）

弗利妲身边的人造妖精，喜欢说话，经常把弗利妲的私隐说出来。在构造上似乎无法违抗弗利妲的请求。

班净
（ヴァンジョー）

知晓历史之村达南的村长，对过去塞尔塞塔的王朝以及树海十分熟悉。从外表完全看不出其已经有92岁。

雷凡斯
（レファンス）

过去塞尔塞塔曾经存在的繁荣王国——塞尔塞塔王国的建国者。稳重而具备真知卓见。

全流程剧情攻略

本篇流程攻略以Normal难度为基准，由于所有难度的怪物攻击规律均一致，因此同样适用于其他难度。为方便玩家对照游戏，本文只会在剧情部分的“亚特鲁的冒险日记”对角色名字进行翻译，主线流程均采用游戏日文原名。另外主线流程中的选项不会影响结局发展，基本上随便选就可以了。

亚特鲁·克里斯汀——
为后世人所熟知的著名冒险家
他所记载的百余册冒险日志
记载着世界上的种种事迹
让人们原本沉睡的好奇心为之惊醒
即使在“大航海时代”
以他的冒险日志为契机而成为的冒险家也不在少数
究竟出身在穷乡僻壤的亚特鲁
是如何成为一名冒险家的?
其实个中的原因
已经记载在他的某本日志之中
那是他从故乡出发两年，时为18岁的亚特鲁·克里斯汀
正直好奇心旺盛的年纪的亚特鲁
究竟遇上了些什么?
好了，让我们一起通过《塞尔塞塔的树海》，来了解其中的一切吧

失去的记忆

亚特鲁的冒险日记

回神过来，我已经在卡斯兰（**キャスナン**）的边境街道上。……看来我是失去了记忆，就连自己的名字……什么都不知道。

醒来之后发现我被酒场的老板娘救回来，这时我遇到了自称情报专家的壮汉杜廉（**デュレン**），看来我的名字叫亚特鲁，之前似乎还去过名为塞尔塞塔树海（**セルセタの树海**）的地方，究竟我在那里发生了什么事呢?

这时一名矿工走来告诉我们，这里的坑道出现了“魔物”，杜廉因此出去看看情况，看来也要追过去。

矿山前一片骚乱，其中有一名女性军人在指挥。似乎矿山里还有3人尚未逃出来。

这时我看见前面有些不可思议的光，而其他人似乎看不见，究竟是什么?

当我上前接触这光芒时，脑海里突然出现许多声音，而其中许多次都提到“剑”，难道我是一名剑士? 看来我似乎来过这个地方。

进入坑道后，突然杜廉追了过来，还一边抱怨一边把武器给我，于是我们两个便朝坑道深处进发，目标是救出其中的矿工。

主线流程

1.一直走村子西南方的矿场门前即可触发剧情。
2.上前触摸蓝色的发光物。
3.走进坑洞，进入キャスナン矿山。

迷宫 キャスナン矿山

1.期间穿插不少战斗教程，这些前文的系统中都有提及到，由于是第一个迷宫，整体没有什么难度。
2.中段的巨型地鼠モルモ–ス攻击盲点在屁股，死追着其屁股打即可。
3.中间有一段需要钥匙开启的门，钥匙就在右上小路的尽头，需要换デュレン去打开该箱子。

BOSS 目覚めし铠兽 アルドヴォス

1.一开始只会左或右锤地面，攻击范围一般，在攻击其中心时只要等待其攻击瞬间回避或防御即可。
2.若两手锤地，只能防御或者远离BOSS了。
3.期间会向前方发射激光，只要不在其正前方即可回避。
4.其愤怒时会把矿山的岩石给震下来，最后再一记双手锤地，这时玩家全力防御即可。
5.当攻击至其HP下面的蓝色条蓄满，BOSS就会气绝，今后大部分BOSS都一样。
6.EXTRA槽蓄满后可以故意防御其攻击制造Flash Guard，然后立即使用EXTRA技，这时EXTRA技必定全部会心一击，要去其半血非常轻松，今后所有BOSS也可以使用同样战术。

亚特鲁的冒险日记

救出矿工后，难得来一趟，不妨调查一下周围吧，说不定会有什么发现。

来到矿山深处，发现一个天使的石像，这时我的头一阵裂疼，和刚才在入口一样，脑子里出现“声音”。究竟是谁叫我呢……

这时名为白银之翼、如翅膀一样的护身符从石像上掉了下来，白银之翼和迷宫的石碑产生了共鸣，把我们传送到外面了。

离开矿山，发现矿工们和之前的女军人——古丽塞尔妲总督（**グリゼルダ**）在迎接我们，总督更邀请我和杜廉去总督府作客。

总督原来在看见我们早上在矿山的表现后，想委托我们制作塞尔塞塔树海的地图。虽然报酬很丰厚，但这趟旅途似乎会伴随着生命的危险，看来还是要好好考虑一番才行。

今天就先回酒馆休息一下，明天再向总督答复吧。

主线流程

1.战胜BOSS后进入前方房间触发剧情，并获得白银之翼，之后可以在石碑间进行传送了。
2.利用石碑传送至キャスナン矿山入口，并离开矿山。
3.离开总督府。

树海的探索

亚特鲁的冒险日记

离开总督府时遇上塞尔塞塔驻留军团团长雷奥（**レオ**），听杜廉说似乎是这一带的名人。

那天晚上杜廉和我商量合作制作地图的事情，对他而言可以获得大笔赏金，而我又可以顺便寻找自己的记忆，于是我们就决定去制作地图了。

出发前杜廉还特意教我冒险的准备，难得他那么热情，就跟着他走走吧。

根据杜廉所说，在卡斯兰西北方向看见了大树的影子，另外树海中央附近被大河所遮断，目前我们的情报只有这两个，先朝其中一个前进吧。

离开的时候看见里奥率领的驻留军，似乎他们也打算绘制地图……

PS：现在开始玩家可以进行揭示板的任务了。
PS：随着今后地图的作成率上升，定期返回总督府与グリゼルダ对话并选择“地图作りの经过を报告する”，可以够获得与之相应的报酬。

主线流程

1.调查酒场的任务板。
2.离开酒场。
3.从武器屋下楼梯。
4.离开武器屋。
5.从街道北门前往兽宴の平原。
6.一路向北走进入晓の森入口·野营地。两人搭起帐篷并触发剧情。
7.从营地往北走进去晓の森。
8.经过多个区域来到迷いの森，由于晓の森区域较多，以下晓の森部分将细分各区域来描述注意事项。

兽宴の平原

1.这里是キャスナン的主要分支任务的完成场所。
2.留意这里的雄性ファバロス（三只角），比较凶猛。

亚特鲁的冒险日记

踏进树海，发现周围没有怪物会靠近的精灵树，看来可以以此作为据点，于是便与杜廉搭起帐篷休息。

看来精灵树对我记忆的恢复有帮助，那天晚上脑海里出现被雷鸣所包围的高塔……看来在这片树海，我能取回自己的记忆也说不定。

晓の森・东

1.入口左边存在个人行动点，用アドル上前可以开启一个记忆の欠片。
2.入口右边的巨型怪物ボズオンガ以目前能力无法战胜，请绕道回避。
3.留意蝎子怪アサルコス的攻击会有一定几率使我方中毒。
4.此处有不少水上场景，水中我方的行动和攻击都十分不方便，不建议在水中战斗。
5.其中一个宝箱有+3的ショ－トソ－ト，可以让亚特鲁使用。
6.右上区域有一个记忆の欠片，该区域的宝箱需要デュレン去开启。
7.第6步所述区域上方还有一个宝箱就目前进度无法捡取。
8.往上方进入湖中的通道可以来到晓の森・湖沼地带。

晓の森・湖沼地带

1.湖沼地带有两个水中的宝箱目前无法捡取。
2.湖中的巨鱼オロギラン，需要不断按×加速予以回避，可以引起上岸再进行攻击，这样它就没有反击的能力了。
3.其中一个宝箱装有“白蛇の护符”，可以免疫毒异常状态，推荐装备。
5.左边区域有一个记忆の欠片。

晓の森・西部

1.晓の森・西部的巨型野猪ランゴア目前等级暂时无法击倒。
2.晓の森・西部入口上方有一处记忆の欠片。

晓の森・さららきの道

1.这里的蜘蛛魔物ガザボ数量比较多，由于它们的弱点属性为打，因此玩家要多用デュレン进行攻击。

主线流程

1.路上的迷いの森是一个循环迷宫，往出口的路线应先以三个NPC+石碑的区域为起点，然后右→上→上→左→下→右即可。
2.在出口调查精灵树，选择“テントを张る”。
3.从野营地区域进入经过晓の森东部，这是之前无法进入的左下区域。
4.一路往下走就可以来到ギドナの大穴。
5.前往地图大树旁边的蓝色旗帜位置，即可到达树上集落コモド。

亚特鲁的冒险日记

离开迷いの森后，我们在精灵树旁搭起了野营地休息，在梦里我想起那个一边弹起竖琴、一边叙述树海历史的青年。

ギドナの大穴

1.这里大部分的怪的弱点属性都是斩，应以アドル作为主控角色。
2.狮子型魔物セルバンザ-的攻击力比较高，不过攻击时机很容易掌握，找准时机发动Flash Move或Flash Guard然后予以反击的话还是可以挑战一下的，经验也不少。
3.左下方有一个记忆の欠片。
4.迷宫“千年の古巢”要等待カ-ナ加入队伍后才能进入。
5.有两处可以放下木桥的位置，可以打通晓の森与ギドナの大穴。

神隐之谜

亚特鲁的冒险日记

来到树海深处，发现一个在树上组成的集落科莫多（**コモド**），刚想问那里的人，就被他们用武器对着了，看来我以前是在这里干了些什么……

这时集落的猎人少女卡娜（**カ–ナ**）出现在我们面前，似乎她认识还没失忆前的我，还问我是不是真的什么都忘记了。之后就被他们关在进村里的小屋。

到了晚上，卡娜与集落的首领阿萨德（**アサド**）来找我们，貌似在我离开这里之后，集落就发生了神隐事件，不少村民都失踪了，难怪我这外人会被人怀疑。

另外首领提到那个雷姆诺斯（**レムノス**），究竟是谁呢，我好像在梦里面见过的样子。

总之不能够这样被困着，我必须收集一下情报，这时幸亏杜廉把锁解开，我们先出去一下吧。

接触光芒之后，我想起了在集落的事情，想起卡娜与雷姆诺斯这对双胞胎姐弟，以及有关假面人的事情。之后与首领对话后，才知道雷姆诺斯被“神隐”的事实。

这时一群假面人前来袭击集落，首领也因此受伤，看来神隐事件与这群假面人脱不了关系。

第二天收集情报，得知在千年的古巢（千年の古巢）发现人影，告知卡娜后，卡娜要求和我们一起前往查探究竟。

主线流程

1.这里要躲避周围的村民，也不要乱进房子，一旦被他们发现，就会被抓回小屋，一路沿着楼梯走上最高处，可以捡取一个记忆の欠片。
2.进入回忆部分，在集落与各NPC进行对话，全部对话完毕会自动进入剧情，回忆结束。
3.从首领的房间离开，一路向下触发剧情。
4.与揭示板里面的两个NPC对话。
5.离开交易所，カ–ナ加入队伍。
6.离开集落，前往千年の古巢。一路往左走来到蓝色旗帜位置便是，如果之前已经去过千年の古巢，可以利用石碑直接传送到门前。

迷宫

千年の古巣 前半段

1.进去后立即遭遇几个假面人，玩家可以先用カ–ナ的EXTRA技，持续伤害十分高，放完之后对方已是残血，几下就能够收拾掉。
2.古巢门前的吊物用カ–ナ上前触发个人行动即可打通。
3.这里的怪弱点属性多为射，因此主要以カ–ナ为主控角色，尤其是里面的蜜蜂，用カ–ナ的技能“ミストラルスピン”可以直接将其秒杀。
4.中间石碑前的宝箱若因破坏吊物而无法捡取，可以先传送离开迷宫，再返回中间石碑，这样就能够重新捡取了。

BOSS 炼狱蜂 メルドレイビ-

1.其鸣叫时会使我方短时间气绝，离开其身边即可。
2.BOSS的黄色粘球可以使我方进入过重状态，装备好飞燕の护符就可以放心攻击了。
3.前半段用カ-ナ一边回避粘液一边远距离射击会很安全，等其气绝之后就送它一个EXTRA技。
4.BOSS气绝后醒来会以地面攻击为主，这时应以アドル为主控角色，BOSS跳起的瞬间用技能ライジングエッジ可以直接将其行动打断而倒下。
5.BOSS飞上半空离开画面代表要垂直尾针攻击，地面的阴影就是攻击位置，很好躲避。

迷宫

千年の古巣 后半段

1.消灭BOSS后开启前面房间的箱子，可以捡取魔法具“小人の腕轮”，装备后就能够缩小进入迷宫中原来无法进入的细小通道了。留意缩小后攻击力和防御力都会有所下降。
2.进入小通道返回前面的大房间，再绕进左边的小通道。3.收集迷宫中3个上锁的宝箱，里面各有一块石板の欠片，用デュレン靠近按△即可开锁。
4.从小通道来到一个有大型圆门的房间，将3个欠片合并后就会打开，进去再次进行BOSS战。

BOSS 溃灭の钢壳 グルカリオス

1.BOSS的三连闪电球带追踪效果，无视远近，不过速度并不算太快，不断回避即可躲开。
2.BOSS会跳跃压向玩家，推荐这时看准时机防御，发动Flash Guard，之后就能够以会心一击反击。
3.BOSS差不多气绝的时候会不断用滚轮攻击，每一次发动都会伴随一下原地跳跃，玩家可以抓住时机回避以发动Flash Move，之后就容易回避许多。
4.当BOSS残血时会再次发动滚轮攻击，但这时BOSS身体左右宽度会增加，相比之前要难回避不少，必要时可以刻意发动Flash Guard，然后立即向前方回避。
5.再数次滚轮攻击后BOSS就会再度气绝，这时再上前集中攻击一番即可将其解决。

亚特鲁的冒险日记

轮激战后，终于击败了螃蟹怪物，正当我们要确认假面人身分时，一名紫发的美人突然出现在我们面前。

她自称为魔道师芭美（**バミ-**），假面似乎是她做出来的试验品，而此时揭开假面的人正是雷姆诺斯。

假面可以激发人们隐藏的潜能，而雷姆诺斯似乎是战斗方面的天才，但由于顾及姐姐，雷姆诺斯决定停止习武，转而成为一名诗人。

被控制之下激发出战斗潜能的雷姆诺斯，轻松地就将卡娜击倒在地。在芭美的笑声下，两人消失在众人的眼前。

回到科莫多向首领报告一切，如今我既担心雷姆诺斯，也希望卡娜能重新振作……

PS：至此，玩家已经可以接受树上集落コモド内揭示板的任务了。

主线流程

1.离开村庄即可触发剧情。
2.前往晓の森以西前往地图左边的蓝色旗帜位置——雾ケ峰。
3.雾ケ峰和迷いの森同样为循环迷宫，正确到出口的路线为：右上→右→右下→左下→左下→左上。
4.调查精灵树，选择“テントを张る”。
5.往西沿アルゴン大河流域前往水上集落セルレイ。

被污秽的大河

亚特鲁的冒险日记

来到水上集落赛尔雷（**セルレイ**），发现自己又被村民包围，看来我又在这做了些什么事吧。

被村民关押在小房间后，询问后得知，自己被怀疑是向河水投毒的凶手，导致村民没有渔获。另外当村民提及到斯帕达（**スパ-タ**）这个名字时，自己似乎想到些什么……

主线流程

1.在小屋调查记忆の欠片。
2.进入回忆部分，离开小屋前往左边的养育场。
3.分别调查三只圣兽，然后与オズマ对话，剧情后回忆结束。
4.调查门口，之后可以自由行动了。
5.与村民对话，以下对话不分顺序：
·前往最右上放的小屋，与背着背包的NPCガゾック对话。
·与村落左桥的女性NPCヴァニア对话。
·与村落左上桥的蓝发男性NPCリヴアル对话。
·与中间花坛旁边的NPCレナル或アミン对话。
6.调查结束之后会回答デュレン几个问题，反正他会提示玩家正确与否，每一选项都选一次都没问题……
7.オズマ加入队伍，前往地图西南方的蓝色旗帜目标。
8.到目的地后需要切换オズマ作为主控角色，才能够破坏水中的裂缝，进入圣兽の住み处。

PS：与酒场的小孩对话，选择“いいよ”，可以回复SP以及增加EXTRA槽，该小孩涉及某奖杯的获得，详细请参考“奖杯攻略”部分。
PS：村落入口右边有记忆の欠片。

亚特鲁的冒险日记

接触记忆之欠片之后，我记起了金发少年奥兹玛（**オズマ**）以及他饲养的圣兽——斯帕达。正当我们与门卫交涉时，奥兹玛前来帮助我们离开，并找我们一起向村民调查投毒真凶的情报。

向周围村民询问一圈，并且整理情报之后，我们觉得污染源应该位于远离村落的上流河域。

正当我们乘坐斯帕达前往污染源时，发现河面正被污染成红色。这时奥兹玛告诉我们真相，原来投毒的真凶正是被称为“圣兽”的斯帕达。原因是野生的斯帕达具有喷毒的特性，但是至于为何野生斯帕达突然喷出如此大量的毒，目前尚不知道原因。

为了查明真相，我、杜廉以及奥兹玛组成了队伍，前往野生斯帕达的栖息地进行调查。

迷宫

圣兽の住み处 前半段

1.入口处水底的宝箱要等稍后获得水龙の鳞才能捡取，前半段请无视。
2.主要任务依然是收集石板の欠片，其中一个在前面的房间，和之前一样需要デュレン

打开有锁的箱子来获得。
3.水中以**オズマ**作为主控角色，只有他能够在水中连击，此外这里大部分解谜都需要他。
4.从入口大厅的左边房间进入，破坏里面的裂缝后返回大厅，这时水位就会上升，从水路绕到大厅右边房间。
5.破坏右边房间的裂缝后，大厅水位进一步上升，左边房间原本无法通行的缺口就会打通。
6.返回左边房间往下走，破坏裂缝后水位再一次上升，这时大厅右上角的楼梯就会打通，进入为BOSS战。

BOSS 激流蛇 ヴォルナーク

1.这游戏最简单的BOSS，没有之一。攻击力不高，HP也很少，推荐用オズマ作为主控角色，中距离也可以进行攻击。
2.BOSS的喷水为扇形范围，只要成功防御一次之后，BOSS的就会往别处喷水，可以故意发动Flash Guard，等防御结束后就可以给予会心的高伤害，会心下的EXTRA技可以一下去掉BOSS一半的HP。

迷宫

圣兽の住み处 后半段

1.战胜激流蛇之后进入前面的房间可以获得魔法具水龙の鳞，装备之后就可以在水里移动了。另外晓の森的几个在水里面的箱子都是靠此魔法具捡取的。
2.返回大厅前往正右边的房间，下面的水潭现在可以借助水龙の鳞下潜了，穿过前面的洞穴、右边分岔路尽头可以获得一块石板の欠片；左边分岔路也有一个宝箱，不过会引来大批的ビバームル。
3.从分岔路折返往下直走来到新房间，这里需要破坏水中的大岩石才能够开通上面的路，主要破坏太多，两个就可以了，故意破坏剩一个可以捡取里面的箱子，但不用担心无法过去对面，只要将所有岩石都破坏掉就会重新刷新。
4.接着第3步来到一个分岔的水路，左边尽头是最后一块石板の欠片，集齐石板后就从右边游至尽头，是BOSS房间前石板圆门，右侧通道则通向大厅。

BOSS 悪食の暴君 アンゴラボラス

1.BOSS会不断游向玩家进行攻击，玩家一开始应不断往右加速游泳，同时留意水中的海胆会爆炸。
2.攻击BOSS的方法是等待海胆到其嘴前时停下来引诱其张开口，吃下海胆后就能够对其造成伤害，但注意这时玩家也很容易被攻击到。玩家也可以刻意与BOSS靠近前接触海胆让其引爆，会发现海胆对BOSS的伤害远远高出对自己的伤害。
3.BOSS第一管血炸完后就会上水，这时转为陆地战，下面为其攻击对策：
·前咬：头前的发光器官发光一段时间后向正前方大咬，咬中后将玩家吞进去再吐出来，并造成一定伤害。只要站左右就可以回避。
·鱼鳍拍打：向前方拍打有一定攻击范围，远离或防御即可。
·喷石头：看准地面的影子并离开其范围，石头落地后会出现带电的树枝，同样不要靠近。
·喷水：从水里吞下一口水后向玩家喷大范围水球，不断用回避指令转移方向即可。
·水泡：发射3波水泡攻击，诱导性较强，不过飞行速度不快，很好躲。
·鱼跃攻击：从水中发起的冲撞，其游到岸附近才会跳起来，看准时机用回避来转移方向。
4.BOSS的弱点是前面的发光器官，当其发光的时候就要上前攻击了，另外为避免其发光一段时间后可能出现的前咬，要随时做好回避的准备。
5.BOSS眩晕时走上其头顶攻击黄色发光物，这时一个EXTRA攻击可以消耗其一管多的HP，再加一个40SP的必杀技足以将其秒杀。

亚特鲁的冒险日记

感谢那只幼体斯帕达，我们才避免被野生斯帕达群的围攻。这时一名金发壮汉出现在我们面前，他自称为兽使加迪斯（**ガディス**）。

原来他正是令野生斯帕达放毒的元凶，愤怒的奥兹玛袭向加迪斯，却被加迪斯轻松地击倒。加迪斯蔑视奥兹玛之后，便笑着消失在众人的视线。

回到村落，奥兹玛虽然想跟村民报告加迪斯的事情，但目前还是应该先寻找隐藏在斯帕达身上的秘密，而我与杜廉便继续前往树海的探索，就此与奥兹玛分开行动了。

在村落门口，我们又遇上了雷奥，目前地图已经收集了好一部分，先回去卡斯兰一趟向总督报告吧。

PS：玩家现在可以接受水上集落セルレイ内揭示板的任务了。

主线流程

1.离开村落，触发遇见驻留军的剧情。
2.返回边境都市キャスナン。

晓の森·西部

1.从大河流域进入晓の森·西部，其最右上方的区域可以打通之前西部被树木挡住的路。
2.这里的怪大多弱点属性为射，目前只有2人的组合很难全部清除，另外还要留意周围有不少巨型怪物，尽量先回避。
3.此处有一个回忆の欠片。
4.从西部进入湖沼地带，这里有两个沉在水里的宝箱，都是好东西，现在可以潜水下去捡取了。

归还卡斯兰

亚特鲁的冒险日记

与古丽塞尔妲总督报告之后，在总督府我们遇上了名为古鲁达（**グル－ダ**）的男子，他似乎是罗姆帝国派遣过来辅助总督的。

在宿酒场与杜廉谈话，我们发现这次探索中并没有看见梦中的高塔，估计这塔可能在“始原之地（始原の地）”。

为了调查高塔的具体位置，我们两人决定分开行动。杜廉去寻找情报屋的旧友调查相关情报，而我则一边接受揭示板的两个新委托，一边收集情报。

主线流程

1.离开总督府。
2. 选择回忆の欠片——雷雨の塔。
3.浏览揭示板。
4.完成“ちょうせんじょ－！”与“急募、助つ人采掘员”两个分支任务。（详见分支任务指南）
5.完成后返回街道的广场触发剧情，再前往北门触发剧情，カ－ナ与デュレン归队。

PS：此时另外两个村庄也更新了任务。

亚特鲁的冒险日记

任务搞定了，来到广场发现城门前聚集了许多人。

靠近一看居然是卡娜在城门顶上，卡娜貌似是为了找我才站得那么高的。

回到宿酒场了解到，卡娜是为了找我一同寻找雷姆诺斯而前来的。

这时杜廉也回来了，并且还找来我失忆前用过的笔记本。

从笔记本的内容来看，我以前似乎去过始原之地，并且得知在赛尔雷附近有一个地下遗迹可以通往该处。

于是我们决定前往赛尔雷，问问住在那里的奥兹玛是否知道些什么。

主线流程

1.前往水上集落セルレイ，地图已经有蓝色旗帜标注。

前往始原之地

亚特鲁的冒险日记

来到水上村落赛尔雷，从奥兹玛口中得知，圣兽斯帕达原来同样起源自始原之地。

奥兹玛为了查找他们一族饲养斯帕达的真相，决定和我们一同前行。

アルゴン大河流域

1.水上村落右边的区域，有一只十足"《MH》系列"轰龙的怪物"クロックルス"，其血非常厚，但经验非常多，只要回避它的下压攻击（或制造Flash Guard），一直攻击其背后就可以将其耗死，不妨挑战一下。

亚特鲁的冒险日记

来到目的地，发现只有一块巨大的石头，这时杜廉看见石头图案与我笔记本中记述的十分相像，几经推敲下，我们成功打开了遗迹入口的机关。

主线流程

1.调查大石，触摸9宫格的方块来开启大门，正确顺序为：正左→正右→正上→正下。

迷宫 古の地下遗迹

1.注意小怪ブルブ的攻击有一定几率使我方冻结。

2.路上一房间有名为グスポウン的大怪物，其攻击附加加重状态，至于旁边的コンプレッラ会使用附加燃烧和冰结状态的弓箭。如果玩家之前在湖沼地带捡取水中的宝箱，里面有一个绯鳞の护符，可以用来免疫它的燃烧状态，再配合飞燕の护符就可以放心上前攻击了。另外这房间可以捡取魔法具"精灵の衣"，只要装备上，在迷宫也可以靠解除战斗姿势来自动回复HP了。

3.切换区域前有一处需要カ-ナ开启的机关。

4.此处需要用魔法具"小人の腕轮"才能进去，进去有分岔路，左侧为走进深处的正确路线。右边一直前去到小房间有一个宝箱。

5.BOSS前的区域上方有一处需要オジマ破坏的石头，破坏后打通道路，尽头有一个宝箱。

6.深处的石碑前方就是BOSS战，不过反正BOSS都是无弱点属性的，推荐把カ-ナ和オジマ同时作为队伍角色，同攻击属性角色在队伍中可以发动伤害上升的队伍能力，今后BOSS战也应如此。

BOSS 青铠の骑兵 エルヴァ-ロン

1.该BOSS的攻击与对策方式如下：

・喷火：靠近玩家并向地面喷火，距离不算很远，拉开一点就可以完全躲开，如果玩家有绯鳞の护符，可以给主控角色装上，装备后可以直接上前砍了（笑）。

・剑气：双手持巨剑向前挥斩出剑气，射程很远，但左右范围很窄，看准时机左右回避即可。

・锤地：锤向地面往周围散发圆形轨迹的冲击波，防御比较稳妥。

・腾空下压：挑起后压向玩家，可以看准时机发动Flash Guard。

・横斩：向前方横扫，横向范围很大，但距离固定，站在脚底或离远一点即可。

2.BOSS四条腿都有HP，全部耗尽后BOSS就会跪下，这时就可以攻击胸前的红色宝石对其造成伤害了，其间BOSS在地面挥剑和锤地，看准

时机一边Flash Guard一边攻击是最佳的模式。

3.BOSS残血时会进入狂暴状态，这时主要以下压以及大范围喷火作为主要攻击，但整体攻击距离削弱，且胸前的宝石会直接打开，カ-ナ的话甚至可以远距离攻击其弱点。

4.狂暴时每当大范围喷火后都会蹲下硬直一段时间，这时可以上前攻击。

亚特鲁的冒险日记

离开了遗迹，我们来到一个墓地，令人意外的是，这里其中一个墓碑竟然写着我的名字。

在路上发现不远有一处雷云密布，难道那里就是我梦中的高塔？先去附近的街道调查一下吧。

主线流程

1.前往睿智の街ハイランド，地图已标记。

高原の小道

1.这里的怪物普遍在22级左右，难度也不高，十分适合练级。

在高原の小道・星见の遗迹

1.这里的熊怪エグリス以目前等级暂时不要挑战。

2.エグリス靠左边有一个记忆の欠片。

腹地的追忆

亚特鲁的冒险日记

按照惯例，每当我来到一个新地方，肯定会造成一定的骚动，这次也不例外，当我们来到睿智之街海兰德（睿智の街ハイランド）时，我被当成了亡灵……

这时为卡恩莉莉卡（カンリリカ）的少女走了过来，并且把我们带进她的家里。

根据卡恩莉莉卡的爷爷、也就是这里的村长阿隆（アーロン）的描述，我似乎是因为在海兰德出现意外，从瀑布掉下去，才被众人以为我已死了。

详细的原因并不是很清楚，总而言之今晚就在这里休息吧。

另外发现一个问题，村长和卡恩莉莉卡似乎对我失忆的事情一点也不感到震惊，看来这个街道也是隐藏了什么秘密。

晚上我睡不着，虽然村长说不要到处出去免得吓到别人，但……

主线流程

1.调查1楼右边靠内的窗户，并选择“はい”。
2.跟着少女的方向走进礼拜堂。
3.进入回忆部分，调查一楼的所有可调查物品。
4.走上2楼露台。

亚特鲁的冒险日记

走到外头，看见一个女子的身影，跟着身影来到了礼拜堂，突然我想起自己与名为艾卢迪尔（エルディール）的有翼人相遇的事情，之后还遇上了在同一记忆出现的女子——莉莎（リーサ）。

从莉莎的对话中，得知了艾卢迪尔是挑选合适的人类给予“智惠”、简直就和神明一样。听说我过去曾经接受他的招待。

然而之后，我便失去的记忆。

另外据莉莎所说，这片海兰德地区似乎有着特别的结界，从这里离开的人都会忘记在这里发生的事情，这似乎是为了守护艾卢迪尔以及这街道的秘密。但至于为什么我所有记忆都消失，莉莎也不知道原因。

到了第二天，卡恩莉莉卡和我们一起给街道的人解释，而我也顺便寻找有关自己记忆的线索。

另外阿隆村长还告诉我们，不要随便接近街道北面、那位艾卢迪尔大人身处的引导之塔（导きの塔）。

主线流程

1.与カンリリカ進街道（下面流程不分顺序）：
·进入村长屋子右旁的小屋。
·进入村长屋子左旁的小屋，与ダリオ对话。
·进入昨晚的礼拜堂，然后与リーサ对话
·进入右下方小屋与シモン对话。
·进入地图紫色标记建筑，与ヴエルナー对话。
·进入橙色标记建筑。
2.前往寂静の丘（地图蓝色旗帜标注）。

亚特鲁的冒险日记

一边与村民对话一边收集情报，整理一番后，觉得从自己的墓地中应该可以找到自己失忆前的行李。

前往墓地，发现棺材中并没有自己的行李，留下的只有一张写着“由……保管了假面”的字条，而且还是自己的笔迹。

看来我的行李被谁拿走了。说起假面，难免让人想起之前袭击科莫多的假面人，而我们目前知道有关假面的情报还是很少……

考虑了一番，觉得还是有必要见见住在引导之塔中的艾卢迪尔。

在村长家提及会见艾卢迪尔的事情，从莉莎的回答中得知，目前艾卢迪尔的身体很差，因此并不能马上见面。

但是我们不能就这样干等着，于是决定今晚偷偷从屋子里离开，前往高塔。

主线流程

1.调查1楼右边的窗户，选择“はい”。
2.从街道上方离开，之前建议在商店购买新装备和武器，为后面的战斗作准备。

穿越圣域

圣域の参道

1.第二区域最右边尽头隐藏有一个记忆の欠片。但要留意这里的熊怪エグリス，经验虽多，但几下就能秒玩家，要耗死エグリス，目前惟一的办法就是靠カーナ远程慢慢来。
2.在“雷雨の圣域·野营地”前的石碑区域，可以故意吸引右边エグリス靠近慢慢刷级，即使被重击，也能够及时借石碑回复HP。
3.进入雷雨の圣域，对话后往前走没多远就会被雷击秒杀，之后再次触发剧情，カンリリカ加入。

亚特鲁的冒险日记

在雷雨之圣域（雷雨の圣域）前的野营地休息时，想起失忆前自己与艾卢迪尔以及莉莎平静的对话。

终于来到雷雨之圣域，却想不到雷雨是这么危险。正当我们在考虑怎样穿越圣域时，发现卡恩莉莉卡原来在背后跟着我们，卡恩莉莉卡因为担心艾卢迪尔与莉莎的情况，并且觉得莉莎隐瞒着什么，要求跟随我们一起前往圣域，既然莉莎有如此觉悟，身为使徒候补的她也知道躲避雷击的方法，只好一起去了。

雷雨の圣域

1.以カンリリカ作为主控角色，靠近避雷装置，按△即可启动，发动后装置生效区域会在地图以红色表示，大概可以回避6~8次雷击。
2.注意期间一旦被雷击中，就要从起点重新开始。
3.注意尽管要切换到下个区域，切换区域前的避雷装置一样要开启，否则下一个区域没有避雷装置的保护，同样会被雷击中。

迷宫

导きの塔（前半段）

1.该迷宫除弱打属性的怪物外，其他都是无弱点属性，因此推荐玩家以アドル、カンリリカ以及デュレン作为队伍。
2.留意这迷宫里有许多伪装成宝箱的怪物ヴィヴウィグ。
3.和雷雨の圣域一样，这里不少机关都需要カンリリカ去解开。
4.第1层右侧的宝箱需要用“小人の腕轮”变小后才能进去捡取。
5.第1层上方的宝箱需要等战胜中间BOSS后

捡取魔法具“疾风の靴”才能捡取。
6.第3层的石碑后就是BOSS战。

BOSS 轰雷の守护者 クレル・エメシア

1.以下为BOSS的攻击对策：
・蓝色激光：向玩家方向发射激光，看准时机左或右回避即可。
・绿色激光：两手向前方循环发射7次激光，需要不断左右回避。
・旋转激光：两手张开一边旋转一边发射激光，留意两手的张开幅度来判断走进圆环的外道还是内道回避。激光转3轮，所以一般外内外或内外内循环转向。
・激光散射：四周出现四条蓝色旋转的光芒，当光芒停止旋转后朝光芒方向发射共4道激光，只要离开蓝色光芒范围即可。
2.玩家无须攻击BOSS，只需要破坏四周的装置即可对其造成伤害，攻击期间出现的漂浮机器也可以对其造成伤害，全部装置破坏后BOSS的HP自然就会清零。只要记熟上面的四种攻击模式，就不难对付。

迷宫 导きの塔（后半段）

1.走出露台后，需要用刚刚获得的魔法具“疾风の靴”，不断向前奔跑以走上斜坡，期间之前的BOSS会袭击玩家，不过攻击力并不高，注意回避即可。
2.此处（下图）需要装备疾风の靴才能冲过对面。

3.楼下的宝箱需要从这里（下图）往下方跳下去。

BOSS 轰雷の守护者 クレル・エメシア

1.和前半段为同一BOSS，只是换了个脚。这里BOSS分为两个形态，以下是第一形态的对策：
・飞拳：远距离时使用，向玩家飞出1~2个大拳头，速度很快，不妨看准时机制造Flash Move。
・紫色光球：远距离时使用，两手合十后会将玩家吸过来，之后放出紫色光球，光球有一定追踪效果，但很好回避。
・冲撞：飞上半空后向玩家冲撞，身后带紫色光球，因此回避后不适合从背后快速攻击。
・锤地：近距离时使用，攻击前手会举高，很好掌握时机发动Flash Guard，防御结束后即可立即反击。
・挥拳：两手发光，然后高速原地旋转，会对玩家造成多段伤害，应离开其周围。
・光球散射：两手被破坏时使用的攻击，朝周围发射多个光球，威力很高。
2.第一形态主要是攻击两手对其造成伤害，BOSS的手破坏后一段时间后会重新装拼，不建议同时破坏两手，应轮流破坏左右手。这样BOSS基本只用锤地或者挥拳，其攻击时只要走开即可，也可以避免光球散射造成的高伤害。
3.耗光第一形态的两排HP后就会进入第二形态，本体是个小球，对策如下：
・连续射击：有规律地连续射击，很容易掌握发射时机，可惜这时不太容易靠近，但可以刻意发动Flash Move来制造无敌时间上前攻击。
・旋转撞击：周围散布绿色激光向玩家不断撞击，一边回避一边转移位置。
・大型激光：向玩家发射巨大的激光，威力很高，但准备时间长，不断绕圈就可以回避。激光发出后BOSS会有一段时间硬直，这时是攻击的好时机。
4.玩家应该把EXTRA留给第二形态的BOSS，当大型激光结束后，立即上前发动EXTRA技，EXTRA技期间应立即转换主控角色，以其他角色不断发动技能，足够把BOSS的两排HP耗至1/4。所以只要前期耗其半管HP，即可发动EXTRA技秒杀BOSS。

亚特鲁的冒险日记

多亏卡恩莉莉卡的帮助，我们才能到达了引导之塔的顶部。

终于见到了有翼人艾卢迪尔，然而他身体突然出现另一个“神格”，且全身衣服变为黑色。

正当黑翼艾卢迪尔准备向众人发动攻击时，艾卢迪尔的意识及时控制住自己，黑翼的神格暂时沉睡，然而变回原貌的艾卢迪尔也因此不支倒地。看来这就是莉莎所隐瞒大家的事情，看来得下次才方便询问艾卢迪尔关于自己记忆的事情了。

这时传来一股刺鼻的硝烟味，从高塔往下看，发现海兰德正遭受炮击，得赶紧回去看看情况！

主线流程

1.借助电梯降落至1层离开导きの塔。
2.返回睿智の街ハイランド。
3.进去街道不久会遭遇一批戴着假面的士兵，攻击力并不高，但血非常厚，不妨用EXTRA技快速去血。

亚特鲁的冒险日记

回到海兰德，发现街道上满是炮坑，幸好炮击没有对民房造成损坏。

正当我们朝礼拜堂走去的时候，忽然一批戴着奇怪假面的正规军出现在我们的面前，虽然这些士兵所戴的假面和之前神隐的有所不同，但士兵们一言不发的表现以及那充满压迫感的身手，难免让人把这两件事联系在一起。

好不容易击退一批士兵，下一批士兵又冲了上来，这时曾见过的总督辅助古鲁达走了上来。原来是古鲁达派兵向海兰德开火，而随后神隐事件的幕后黑手魔道师芭美。与大河污染事件的兽使加迪斯更是同时出现，原来他们都是古鲁达的部下。

古鲁达的目的是进入圣域的深处，以得到在数百年前消灭的塞尔塞塔王国（**セルセタ**王国）的太阳之假面（太阳**の**假面）。此时引导之塔周围的雷云突然消失，圣域失去了保护。

正当我们打算阻止古鲁达众人的前进时，戴着假面的雷姆诺斯突然阻挡在面前，雷姆诺斯更称自己并非受假面的控制，而是自愿加入古鲁达的阵营。在雷姆诺斯和假面士兵的牵制下，古鲁达正向圣域进军。

在这场混乱之中，艾卢迪尔和莉莎同样失去了踪影，他们到底去哪了呢……

随后古丽塞尔妲总督来到了海兰德，为古鲁达私自用兵的事情向村长致歉，随后对海兰德附近区域下了警戒，更下令雷奥等人追寻古鲁达的下落。

根据村长所说，在雷雨之圣域的深处有一个灰之森（灰**の**森）的森林，那里住着一些知晓历史的人们。前往那里的话，说不定可以知道太阳之假面以及有关艾卢迪尔异变的情报。

收拾好行装后，此前帮助我们前往引导之塔的小萝莉卡恩莉莉卡决定再次与我们同行，前往圣域的深处。

Vita动态 Vita出列 Vita动作 Vita攻略

デ-ブルマンテン

1.山顶区域如图此处可以打通与睿智都市ハイランド 的捷径。

2.中腹区域穿过左边瀑布后的尽头有一处可以获得记忆の 欠片。

3.这一带的怪物ブレンチャ会使用范围的加重异常攻击，虽然能力不强，但异常状态非常碍事，建议给主控角色装备飞燕の护符。

地下树林带

1.左下的尽头有一处可以获得记忆の欠片。

亚特鲁的冒险日记

搭起帐篷先休息一晚，梦中我想起了失忆前被黑翼艾卢迪尔打下瀑布的情景。之后我到底发生什么事呢?

知晓历史的人们

亚特鲁的冒险日记

在地下树林的前方，我们发现了“知晓历史的人们”所居住的村落。

来到村落，名为弗利妲（**フリ-ダ**）的女战士、以及她的人工妖精妮娜（**ニナ**）上前迎接我们。她们好像认识我一样，但原因似乎并不是我失忆前在这里做过些什么，而是杜廉一直借助妮娜与弗利妲联系，他原来是这个村子的村民，众人大吃一惊。

主线流程

1.前往地图紫色建筑下面的小屋子，选择“入る”。

亚特鲁的冒险日记

来到与村长班净（**ヴァンジョ-**）见面，村长解释道，这里是名为达南的地方，在遥远的过去曾是背负着罪孽的人所居住的村落。而艾卢迪尔正是在500年前因为性情突然的转变，自己亲手毁灭塞尔塞塔王国的。就像我们看见的黑翼艾卢迪尔一样。

同时我得知，原来当时自己掉落瀑布，正是被杜廉所救，而杜廉与我们同行，也正是出于保护我的理由。

之后村长带着我们来到村落的祭坛，原来太阳之假面正被村长看管着，假面是在我从瀑布被救起后，由弗利妲回收的。

原来利用太阳之假面与生命之书（生命**の**书），可以解读创造这个世界事物的——世界设计图。古鲁达的目的，正是打算得到这两样东西。

这时莉莎突然出现，并召唤出巨大的龙神兵打算抢夺太阳之假面。

BOSS 白き龙神兵 ソル・ガルヴァ

1.本次战斗我方加入新角色フリ-ダ。

2.BOSS整体难度不高，也没有高伤害的攻击，做好以下4种攻击的对策即可：

・激光球：往地面放下黄色激光（有攻击判定），之后向四周散开，散开前地面会有判定的轨迹，离开其范围即可。

・气场：张开翅膀将靠近的玩家吹飞，但不会造成伤害。

・激光扫射：玩家的所在位置扫射激光，范围超大，建议防御。

・火球：向玩家喷射火球，火球命中目标后（包括防御），会散开三个再次向玩家攻击，因此要防御两次。

亚特鲁的冒险日记

在龙神兵的攻击下，保护假面的结界被打破。正当莉莎要得到太阳之假面，这时古鲁达突然出现并夺走假面，看来莉莎是不小心被古鲁达所利用。

原来古鲁达也是出身于这个村落，古鲁达称村落的居民正被他的部下所挟持，于是古鲁达就这样拿着假面扬长而去。

目前生命之书正收藏树海深处、那个过去塞尔塞塔王国的都城“艾鲁多古（**エルドゥ-ク**）”。因此我们必须尽快前去阻止古鲁达。

于是莉莎便乘上龙神兵先行一步。而弗利妲则与我们一同前往。

PS：玩家现在可以接受历史を识る者の里ダナン内揭示板的任务了。另外之前的各村庄均出现新任务。

失去的王国

亚特鲁的冒险日记

在灰**の**森遇到雷奥团长等人，看来他们被瘴气阻挡了去路，这时候就要靠弗利妲来帮忙了。

主线流程

1.经过灰の森前往地图蓝色旗帜标注区域。

2.一路往左上方走会途经野营地区域，调查精灵数并选择“テントを张る”。之后地图会出现新的记忆の欠片。

灰の森

1.路上的瘴气需要フリ–ダ的个人行动来解除。
2.留意这里的针球怪ベノリッド会附加不幸状态，中不幸后被攻击会掉金钱，更麻烦的，是不幸期间无法解除战斗姿势，导致无法自然回复HP。推荐给主控角色装备一个金龙の护符，可以在树上集落コモド找NPC制作。
3.这里各处都有回忆の欠片，且地图已经标上位置，这里就不再详述了。
4.沼地区域的怪物ヴィルア会诅咒攻击，免疫该状态的饰品银龙の护符同样可以在树上集落コモド制作。
5.沼地区域有名为マドグラ・スレフ的42级巨型花怪，目前不宜挑战。建议40左右再返回练级。カ–ナ作为主控角色会安全一点。该怪也是分支任务“ハイパ–な武器のテスト”的目标怪物。
6.在灰の森・外れ区域尽头，有一处需要拼图的机关，正确方式如下图。打开后可以进入カエルのお宿。

カエルのお宿

BOSS 岩窟大将 ゲロコ・ロイ

1.击败BOSS后可以获得魔法具“兽王の笼手”，可以破坏场景中的珊瑚以及碎石以捡取里面的道具以及记忆の欠片，野营地后面的路也需要该魔法具才能打通，因此一定要前来挑战。
2.BOSS只有一管血，因此其实很容易对付，但注意BOSS会无限出小怪，因此就不要管周围的小怪了。
3.注意该BOSS的舌头攻击，会将角色吸进肚子里一段时间。
4.除了吐舌头外BOSS就只会下压攻击和踢腿了，适当离开一定距离回避后就可以继续上前攻击。

PS：获得兽王の笼手后，可以用黄金之翼飞往晓之森・东部，现在3处被碎石挡住的地方可以进去了，其中一个可以获得装饰“英雄の指轮”（这里有59级的BOSS怪守着，但可以引开后捡取），可以让EXTRA技变化。另一边可以获得太阳石，是后期分支任务制造游戏中各角色最强武器的必备素材。

孢子の森

1.这里怪物基本没有异常状态攻击，相比灰の森要简单不少。
2.留意要常时装备兽王の笼以破坏各处的珊瑚，在石碑后就是BOSS战，最好准备一下。
3.战胜BOSS之后，后面只有一个地图区域，其中红色的记忆の欠片需要用兽王の笼打通珊瑚才能接触到。随后会来到コロニア古战场。

BOSS 异形の恶梦 ミュストロム

1.该BOSS分为两种状态，第一状态时攻击面比较窄，大部分攻击都是近距离烟雾型，强烈建议以カ–ナ作为主控角色进行远距离打击。
2.第一状态远距离攻击的紫色毒雾在正前方是盲点，闪电球则看准时机回避即可，很容易发动Flash Move。
4.周围的刺球可以帮第一形态的BOSS回复HP，不过由于数量太多，与其全清不如把伤害都集中在BOSS上妥当。

3.第二状态会变成半人型，行动速度大幅增加，一定时间后就会开始在地上快速乱跑，玩家只要死跟它后面就不会被打到，跑到一定时间后BOSS就会气绝。这时应立即施展EXTRA技，施展期间记得切换其他角色用技能狂轰BOSS，可以将这剩余的一管HP直接耗光。

コロニア古战场

1.这里的怪物基本在43级左右，玩家如果之前完成了分支任务“ハイパ–な武器のテスト”，且获得的是フリ–ダ的专用武器クリュエルアクス，借助其30%的冻结效果会让该区域的战斗轻松不少。
2.最左边的コロニア古战场・废墟区域（有红色石碑的区域），因剧情阶段问题，这里门口的怪物是无法击倒的，请稍后再来。
3.从右上方前进，就会来到目的地废都エルドゥ–ク。

亚特鲁的冒险日记

穿过孢子之森（孢子の森）与克罗尼亚古战场（コロニア古战场），我们终于来到了废都艾鲁多古（废都エルドゥ–ク），发现这里有不少戴着假面的士兵在看守者。

在神殿附近我们发现了雷姆诺斯把士兵带去了另一边，趁着士兵不在的时候我们往神殿潜入。

来到神殿门前，却发现大门怎样也开不了，此时古鲁达众人以及黑翼艾卢迪尔突然出现在我们面前，看来我们是遭到了伏击，而且黑翼艾卢迪尔把不少情报告诉了古鲁达。

古鲁达把手上的太阳之假面给了黑翼艾卢迪尔，戴上假面的黑翼艾卢迪尔轻松地把神殿的大门打开，然后与古鲁达走进神殿寻找的生命之书。

看来我们得从其他地方寻找神殿的入口，这时卡娜感觉到附近有着奇怪的气息。

主线流程

1.往下到楼梯底发现小动物，之后跟着小动物穿过右下的小道来到ル–の住み处触发剧情。
2.山洞旁边的小动物NPC有装备卖，是流程中最好的商店货了，不过都很贵。
3.山洞里走继续触发剧情。

亚特鲁的冒险日记

调查了下周围，看见一些奇怪的小动物从另一边走进洞里，跟过去后发现这些动物的住处——巨大精灵树罗达（**ロダ**）的内部。

据弗利妲所述，这些小动物是名为露（**ル－**）的圣兽，和圣兽斯帕达一样是居住在艾鲁多古的郊外的，奥兹玛对此事十分在意，不过目前还是先想办法找到神殿的入口吧。

走进山洞的深处，发现一只比人类大好几倍的圣兽爷爷，而且还会说人话。

根据这位圣兽爷爷的描述，它背后那棵原本沉睡的精灵树罗达，因太阳之假面的邪气影响而苏醒，并委托圣兽爷爷告诉我们。要进入神殿，并且抑制太阳之假面、让艾卢迪尔恢复心智，必须找到与之相对的月之假面。目前月之假面可能存在的地方有两个，分别是维斯希奥山（**ヴエスシオ**山）以及托露美斯湖上遗迹（**トルメス**湖上遗迹），都位于神殿区域往东边的艾鲁多古近郊。

主线流程

1.离开山洞后往地图右边离开、进入エルドゥーク近郊。地图偏上方的蓝色旗帜标注是ヴェスシオ山、偏右边的蓝色旗帜标注表示トルメス湖上遗迹，本攻略先以ヴェスシオ山为目标。

PS：离开山洞后可以捡取上方的楼梯右边的金色宝箱，里面的魔法具“圣魔の指轮”可以让玩家变成圣兽，在野外不会被怪主动攻击。

PS：装备圣魔の指轮返回山洞，与圣兽爷爷前的小圣兽对话（如下图）会触发事件，获得记忆の欠片。

PS：此时水上集落セルレイ以及树上集落コモド揭示板更新任务。

寻找月之假面·维斯希奥山

亚特鲁的冒险日记

来到维斯希奥山，我们遇上了驻留军的雷奥。

雷奥称这里有大批假面兵团，而且之前还遇上了雷姆诺斯，让卡娜十分在意。

如果雷姆诺斯也是来找月之假面的话，就要加快脚步了。

在雪峰的路上发现记忆之欠片，欠片中反映的影像是莉莎的祖先、曾经让艾卢迪尔恢复心智的塞尔塞塔王国的创建者——雷凡斯王（**レファンス**王），与艾卢迪尔的对话。

迷宫 ヴェスシオ山·雪峰

1.周围的雪堆可以月魔法具兽王の笼手来破坏。

2.山洞前后共有两处需要**カ-ナ**的个人行动来打开道路的。

3.留意这里的怪物对冻结异常都是免疫的，另外它们大部分都会冰洁异常的攻击，主控角色最好装备苍鳞の护符。

4.洞内一处（下图）需要利用**フリ-ダ**的利用冰洁魔法控制地面的气流才能将玩家送上去。

5.一处需要下滑的冰道，玩家其实可以装备魔法具疾风の靴来跑下去，更容易控制方向。

6.山洞出口前会触发剧情并遭遇假面兵团的战斗，四个假面兵HP依然不少，不过攻击力并不高，玩家只要装备够好基本上不会有多大问题，击倒后再次触发剧情。

7.剧情结束后继续上山，在第二个洞穴尽头就是BOSS战。

亚特鲁的冒险日记

来到山洞出口，发现雷姆诺斯站在我们面前，原来雷姆诺斯之前的背叛一直都是故意潜伏在古鲁达身边演戏，这次为了帮助我们获得月之假面，故意不去回收。

然而雷姆诺斯的计划还是被芭美察觉，芭美对雷姆诺斯下了可致命的危险诅咒，要解开诅咒，就必须打倒芭美。

这时雷奥等人赶到来现场，原来雷奥也早已察觉雷姆诺斯的目的，于是我们把雷姆诺斯暂时交给雷奥照顾，赶紧赶往山顶。

赶到山顶，这时芭美戴上了面具，瞬间变成了鸟人般的怪物，战斗一触即发。

BOSS 幻妖の魔道师 バミ－

1.以下是BOSS的各攻击对策：

·飞轮攻击：远距离攻击，飞轮数量较多，不过飞行速度很平均，因此十分适合发动Flash Guard后迅速反击，但注意飞轮会往回飞，且多数会连续放两次。

·喷火：两手向周围喷火，会附加燃烧状态。喷火前两手会发出红光，这时离开她身边即可。

·挑空飞腿：喊一声后使出上钩腿并飞上半空，玩家可以在她喊出声后立即防御，防御成功的话刚好发动Flash Guard。

·高空下压：从半空压下来，对周围进行伤害，离开其范围或在她下压的瞬间发动Flash Guard均可。

·召唤蝙蝠：从身边召唤3只蝙蝠，用对群体技能一次性消灭即可。

·勾爪：浮空滑翔一段时间后抓住其中一个角色拉上半空，若主控角色被拉起，及时切换到其他角色攻击BOSS即可解除。

·闪电：BOSS HP约一半时使用，全身带电蜷缩一段时间后向周围放出雷电，威力极高，玩家要留意脚底是否出现紫色光芒，一旦发现就要立即离开。

2.给予BOSS高伤害的时机是BOSS准备闪电的时候，其蜷缩时受到攻击会累积气绝槽，推荐用アドル的スタンレイド上去快速增加其气绝值，3级的スタンレイド只需两次就可以

使BOSS眩晕，一旦成功BOSS就会中断闪电攻击从而进入气绝状态。不过BOSS眩晕时间很短，应该用アドル等人的EXTRA技拖延眩晕时间，在EXTRA技给予伤害的同时，切换其他角色用技能进行轰炸。
3.该战斗的视角有点奇怪，请尽量把BOSS引到右边或前方，不然可能会因视角问题看不见BOSS的位置。

亚特鲁的冒险日记

再次接触记忆之欠片，原来月之假面是艾卢迪尔故意制造出来用于牵制太阳之假面的。

打开山顶的宝箱，发现月之假面只有一半，看来另一半是在托露美斯湖上遗迹。

主线流程

1.上前捡取宝箱，获得割れた假面・左。
2.经过エルドゥーク近郊，前往地图上另一个蓝色旗帜标注——トルメス湖上遗迹。

寻找月之假面・托露美斯湖上遗迹

迷宫 トルメス湖上遗迹

1.该迷宫有不少宝箱，请细心查找。
2.留意鱼怪ソドウォ–的攻击会带麻痹效果。
3.该迷宫前大半段有几个机关，解法如下：

・首先进入迷宫深处，如上图要用カンリリカ打开机关，让水闸打开。
・之后下水前往之前的裂缝墙壁，用オジマ将墙壁破坏，打通左边的水路。

・最后从打通水路绕上顶部，再用カンリリカ打开机关（上图），让水注满底层。这样原来1楼无法靠近的宝箱现在也可以去捡取了。
4.机关全解后就是一本道，从石碑旁进入下一个区域是一段长剧情。

主线流程

1.走上宝箱前会再次触发剧情，之后就是BOSS战了。

亚特鲁的冒险日记

再次接触到记忆之欠片，这次依然是雷凡斯王与艾卢迪尔的对话。

不过这次从对话中我们得知由于斯帕达被带出始原之地后，红色的吐液就会变成毒液，于是曾一度被用于地区纷争的历史。

而奥兹玛也从中得知他们一族驯养圣兽的意义——为了引导人们避免类似的悲剧再次发生……

月之假面的另一部分就在眼前，这时兽使加迪斯再次出现，并且带上了假面，变成了巨大的怪物。

BOSS 暴虐の兽使い ガディス

1.以下是BOSS的各攻击对策：
・回旋刀：远距离攻击，投出巨大的飞刀，飞行一定时间后会往回飞，不过飞行速度不快，不妨用来发动Flash Guard。
・召唤狮子：从身边召唤2只狮子向玩家袭击，狮子血并不多，可以先将其消灭再攻击BOSS。
・导弹：向天发射多枚小导弹，导弹缓缓向玩家所在处飞去，着地会发生较大的爆炸，不过诱导能力很差，只要在它靠近玩家期间快速转移位置就能够安然无恙。
・跳跃下压：向玩家位置进行跳跃下压，范围较大，不过落地时机很好掌握，是发动Flash Guard的好时机。
・横扫&纵砍：大幅度扬手后进行纵向或横向的挥斩，攻击时机很好判断，正在近战的玩家可以刻意防御发动Flash Guard。
・抓捕：随手抓起一名角色，一段时间后手发生爆炸，对被抓的角色造成较大伤害。只要不断攻击他就会松开手了。
・蓄力激光：HP约一半时发动，举起巨手进行蓄力，一段时间后向主控角色方向发射超大的激光，激光带多段伤害，每一下可以去掉玩家400～500的HP，被击中的角色非死即残。
2.其实整体打法之前的幻妖の魔道师バミ–完全一样，而且由于攻击套路单一，某程度比前者更容易，该BOSS发射激光蓄力时受到攻击同样会大幅累积气绝槽，用アドル的スタンレイド将其气绝后就能够打断激光，顺便发动EXTRA输出。

亚特鲁的冒险日记

得知圣兽斯帕达真相、目标已经完成的奥兹玛，决定继续和我们一起解决这次危机。

总算得到另一块月之假面，但由于月之假面被分开两半，力量全失，所以我们决定先返回艾鲁多古向圣兽爷爷询问下一步应该怎么做。

主线流程

1.击败BOSS后上前打开宝箱，获得割れた假面・右。
2.返回废都エルドゥーク内的ルーの住み处触发事件，继续深处进入触发事件。

破碎的假面

亚特鲁的冒险日记

回到圣兽・露所在的山洞，发现雷姆诺斯已经恢复正常了。

雷姆诺斯说这附近有一个魔法具的设施，或许有办法修复月之假面，但是这个设施在哪里就不得而知。

根据圣兽爷爷的描述，这个设施貌似在克罗尼亚古战场的背面，那里正好也是当年雷凡斯王曾经与艾卢迪尔激战的地方。

之后精灵树罗达委托圣兽爷爷给予我们一把宝剑（宝剑**エメロード**），可以用于消灭设施中普通武器无法造成伤害的生物兵器。

主线流程

1.前往コロニア古战场・废墟区域。门前还是之前无法击倒的怪物，但如今只要在其濒死时要用アドル按△把宝剑插进怪物的弱点就能将其消灭。之后便可以进入コロニア魔法具研究所。

迷宫 コロニア魔法具研究所

1.蜈蚣怪ガルヴァ・セラ和之前门口的怪物一样需要用アドル来补刀，因此本关基本上以アドル作为主控角色。
2.注意这里部分怪物的攻击会附加不幸状态。
3.期间リ–サ会以战斗角色的身分加入队伍，不用担心她被打，因为她可以自己回复HP。
4.在到中间的石碑前，除了一处需要用小人の腕轮进去捡宝箱外，基本都是一条路的，没有其他的分支。
5.留意这里的紫色蛞蝓怪ビト・ブルブ，多只存在时会合体成ユノ・ブルブ，相比前者要棘手许多。发现多只时要尽快秒杀掉。
6.后半段一处小通道需要先调查掀开后才可以用小人の腕轮进去（下图），里面有两条分支，偏上的尽头是宝箱，偏下的是流程路线。

7.从小通道出来后，左边为流程路线，右边由3个宝箱，其中一个还是デュレン的武器。

亚特鲁的冒险日记

在研究所内遇到莉莎，但这时莉莎的龙神兵失去了控制，自行飞进了研究所的内部，莉莎只好与我们同行，去寻找龙神兵的下落了。

来到研究所外头，发现表情痛苦的龙神兵跪在地下。

正当莉莎打算命令它时，龙神兵突然暴走，只好用武力让其暂时停止行动了。

BOSS 浑浊の龙神兵 ソル・ガンヴァア

1.再次挑战龙神兵，攻击套路在之前的基础上加了几招，为方便玩家参考，这里重新描述该BOSS攻击的对策：
・激光球：往地面放下黄色激光（放下时有攻击判定），之后向四周散开，留意散开时地面的轨迹回避。
・气场：张开翅膀将靠近的玩家吹飞，但不会造成伤害。
・激光扫射：向玩家的所在位置扫射激光，范围超大，建议防御。
・火球：向玩家喷射火球，火球命中目标后（包括防御），会散开3～5个再次向玩家攻击，全中伤害很高。
・飞空下压：新攻击招式，跳上半空后向主控角色方向下压，范围较大，随后更向四个方向发出冲击波，建议看准时机在下压的范围内发动Flash Guard。
2.这次对龙神兵造成伤害的方式有所不同，首先是耗掉两脚的HP，之后龙神兵就会跪下，这时再分别耗掉两手的HP，这时龙神兵就会彻底倒下，再攻击其头部就能造成伤害了。一般两轮攻击（其中一次配合EXTRA技）就能将其了结。

亚特鲁的冒险日记

总算把龙神兵停下来了，突然从龙神兵身上出现一个人影。

这个人竟然就是莉莎的祖先雷凡斯王。

原来雷凡斯王的灵魂原本正处于沉睡，伴随他所封印的黑翼艾卢迪尔苏醒，自己的灵魂也随之解放，但是却失去了自我。

是莉莎对祖先的思念，才把雷凡斯王的灵魂寄宿在龙神兵之中。

在雷凡斯王的力量帮助下，月之假面成功修复。

之后雷凡斯与莉莎先行通过龙神兵前往艾鲁多古，我们也快出发赶上吧。

PS：之后个村落揭示板均出现新任务。

主线流程

1.返回废都エルドゥーク。
2.触发剧情后进入太阳神殿，不远就是BOSS战。

亚特鲁的冒险日记

来到艾鲁多古，先行侦测的妮娜称戴上假面的士兵已经因芭美被打倒而恢复正常。

在太阳神殿前我们与雷凡斯王以及莉莎会合。

要利用月之假面封印黑翼艾卢迪尔，似乎只有一次机会。

受大家所托，我戴着月之假面打开神殿的大门。与大家一起朝着生命之书的房间进发。

突入太阳神殿

亚特鲁的冒险日记

看见在巨大球体“生命之书”面前的黑翼艾卢迪尔。

他正打算利用生命之书让整个世界陷入天地灾难之中，并认为这才是神应该做的事情。

我们必须阻止他！

BOSS 黒き翼 エルディール

1.以下为BOSS各攻击的对策：
・4连火球：远距离攻击，爆炸范围颇大，不过只要朝左右奔跑就能够完全回避。
・雷剑：横扫攻击或突刺，横扫时可以看准时机发动Flash Guard；突刺则要小心一点，攻击距离非常远，最好选择防御，而不是回避，因为突刺后剑会飞出多个雷电球。
・水球：先向主控角色方向发射一个缓慢的水球，然后再朝两边各发射一个，刚好呈扇形的大范围攻击，不过威力不高，水球可以破坏，建议用范围高伤技一次破坏3个，还可以获得捡取一定量的HP。
・旋风：召唤旋风横穿屏幕攻击，范围遍布

整个场景，建议防御应对，防御后基本不会造成多少伤害。

·地刺：从主控玩家脚底连续冒出7个大石块，需要不断按×回避然后游走才能全部躲开，多数情况下会连续用两次。

·雷剑投掷：HP少于一半后使用，蓄力一段时间爆发气场推开所有角色，然后向主控角色方向投掷雷剑，雷剑插落地面会持续放出电流，并将玩家吸进雷剑身边，威力很高，但防御的话损伤并不大。

2.雷剑的蓄力期间会累计气绝槽，和之前的兽使い以及魔道师时一样，上前用高气绝攻击将其进入气绝状态就能中断攻击，并展开输出。总的来说还是比较容易的。

亚特鲁的冒险日记

一场苦战后我们成功阻止了黑翼，给他戴上月之假面后，总算变回原来的艾卢迪尔。

据艾卢迪尔所说，其实黑翼正是他对给予人们“知惠”时产生疑问的自身。

这时古鲁达突然出现，称并没有使用假面的艾卢迪尔并不完全。

古鲁达戴上不知什么时候抢夺的太阳之假面，进入生命之书的内部世界——记录世界伊利斯（记录世界**イリス**），企图干涉世界的记录，让灾害进入人间。

这时艾卢迪尔帮忙打开伊利斯的入口，避免艾卢迪尔随时间再次变成黑翼，我们必须尽快阻止古鲁达。

追击古鲁达

亚特鲁的冒险日记

来到记录世界伊利斯，雷凡斯王称这里操作记录的地方位于中枢区画。

要进入其中，必须将面前的青铜、白银、黄金三个房间的守护者打倒。

时间不多了，尽快探索吧。

主线流程

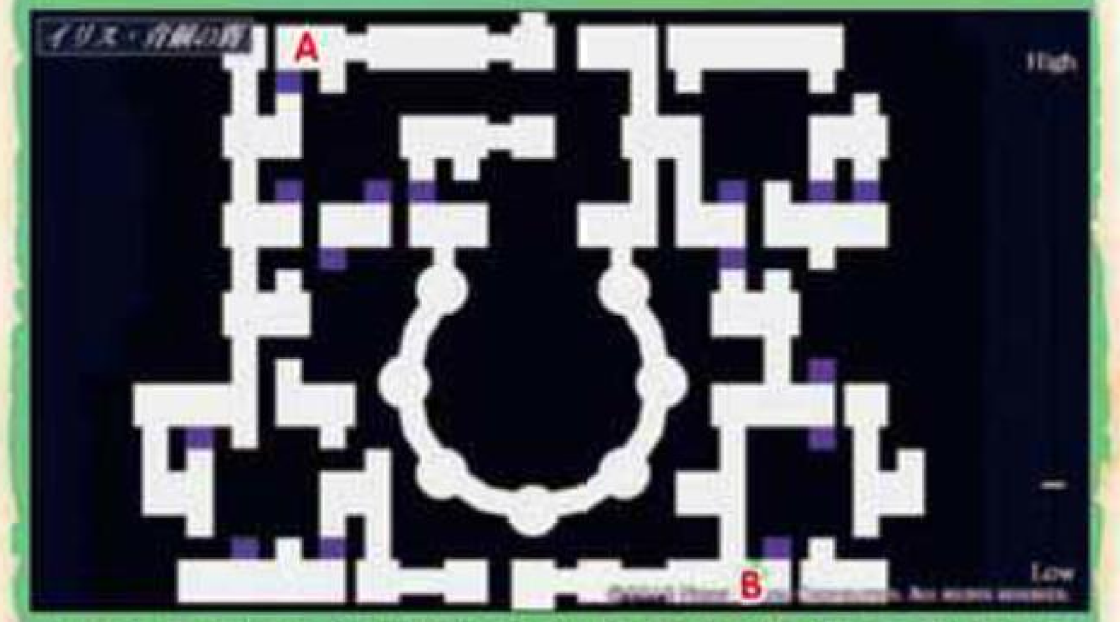
1.记录世界イリス分为三个迷宫，本攻略将从青铜の间开始依次描述。

迷宫 イリス·青铜の间

1.地面黄色的机关会使中间各平台移动，这里有不少宝箱，玩家要多尝试移动平台以到达各位置。

2.来到下图位置，一般步行会被地面的刺弹回去，但只要使用小人の腕轮就可以安全过对面了。到对面之后触摸左边的石板，选择“手をかざす”，机关就会关闭。

3.来到下图A点的石板，调查后选择“手をかざす”，让机关复位，才可以捡取地图中间的那个宝箱（里面是不错的防具）。之后前往下图的B点，同样调查石板调查后选择“手をかざす”，让机关再一次复位才可以往上方区域前进。



4.随后的两个裂开的水瓶需要用兽王の笼手去破坏，里面的水就会让房间的水位上涨，打通上路。

5.穿过一系列传送门后，在石碑前准备BOSS战，期间不要忘记收刮宝箱，有不少好东西。

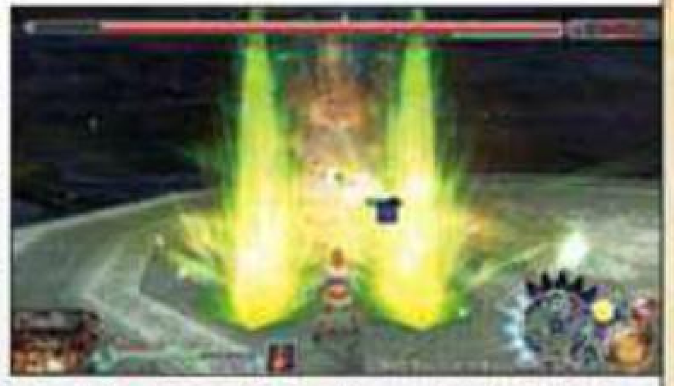
BOSS 青铜の巨兵 ギルグザーム

1.以下为该BOSS的各攻击对策：

·三连剑气：朝玩家方向用双刀放出两条剑气，连续使用3次，远距离时可以站在两剑气中间的盲点，但近距离时威胁非常大，靠近时尽量防御。

·旋转斩：双刀旋转并靠近玩家，范围几乎占据整个平台，只能防御应对，其实BOSS旁边是攻击盲点，但一般不容易靠近。

·回旋飞刀：两手张开后投掷两刀，刀飞后向左右两边返回，左右范围大，但距离不远，近距离时适合制造Flash Guard。



2.三个守护者BOSS都只有一管血。该BOSS的攻击力都很高，但鉴于三连剑气的攻击盲点，推荐使用カ-ナ作为主控角色，在中距离进行攻击，运气好的话BOSS会一直使用三连剑气，这时只要站着不动就可以一直攻击至气绝槽蓄满，之后再用EXTRA技将其解决。

迷宫 イリス·白银の间

1.首先到右边捡取金色宝箱中的“风の纹章”，然后返回下面触摸石板机关，选择“风の纹章をかざす”（下图），随后前面的石块就会卷起风，可以将玩家送上去了。

2.路上会有生体兵器ガルヴァ·ムバ，需要用アドル去收尾。

3.地图右边放有“雨の纹章”的房间，需要关闭风の纹章机关才能进去，否则狂风会阻碍玩家进入（下图）。

4.获得雨の纹章后，在第二个机关选择“雨の纹章をかざす”，可以打通上方的通道。

5.在第三个机关用风の纹章上去，可以打开宝箱获得“太阳の纹章”，然后在第三个机关更换太阳の纹章，可以溶解下面的冰块从而打开道路。之后顺便再次切换为风の纹章，因为前方一条分支的宝箱需要靠风推上去才能捡取（下图）。

6.第四个机关切换为雨の纹章，让水涨发现道路，但上去后会发现滑道因为积水而无法上去，这时调查左边的平台选择“下に移动する”，下去将机关切换会太阳の纹章，让水蒸发掉后再调查平台选择“上に移动する”，这样就能够使用疾风の靴上滑道了（下图）。

BOSS 白银の巨兵 ゼライヴ-ツ

1.以下为该BOSS的各攻击对策：

・前方紫球：向主控角色方向发射多个紫色球，范围很广，每一个紫球到会造成200以上的伤害，建议防御。

・紫球散射：有点莫名其妙的攻击，判定范围主要在BOSS两边，但中间位置基本不会受到攻击，玩家可以直接上前输出。

・三向激光：朝主控角色方向发射一条激光，另外两条激光从两边慢慢往中间靠拢，激光靠拢期间可以用回避直接穿过而不受到伤害。

2.该BOSS的攻击套路非常单一，只有3招。紫球散射是玩家最佳的攻击时机，一般两轮就可以使其气绝，之后就可以进一步输出秒杀BOSS。紫球散射是最大威胁的招式，因为时间长、判定大，一旦近身出现就要防御应对。

迷宫 イリス・黄金の间

1.该迷宫主要利用各处的的拼图点改变场景的路线，拼图相当于地图位置，十分直观，各平台基本都有宝箱，期间玩家可以多尝试组合来捡取各平台的宝箱。

2.玩家需要将场景四个传送门内的怪物消灭，以打通四个机关，以下为参考拼图和路线顺序，不惟一：

・先如下图拼拼图，然后前往地图右边的拼图点，即图中的红框处，进入该拼图点背后的传送门消灭里面的怪物，这样可以打通第一个机关。

・离开房间后继续如左图拼图，前往地图正右边尽头的平台，这里依然有拼图点以及传送门，进入传送门内消灭里面的怪物，打通第二个机关。

・如下图拼图，然后前往地图正上方的出口前（但出口关闭），之后利用拼图点继续拼图。

・如下图拼图，前往地图最左边的平台，这里有拼图点以及传送门，进入传送门内消灭里面的怪物，打通第三个机关。

・如下图拼图，前往地图正左内侧的平台，依然是拼图点以及传送门，进入传送门内消灭里面的怪物，打通第四个机关，出口大门打开。

・如下图拼图，返回之前关闭的出口，现在可以进入挑战BOSS了。

BOSS 黄金の巨兵 ブルアグ-ル

1.以下为该BOSS各攻击对策：

・飞拳：两手飞出攻击，被击中的角色受到伤害之余还会被拉到BOSS旁边，两手之间的正前方是盲点。

・合掌攻击：向前方合掌，合掌瞬间发出紫色爆光，范围较大，威力超高，如果没把握Flash Guard的话就稳妥地防御吧，一般防御了也不会伤多少。

・两手下压：两手往地面下压，然后向周围爆发冲击波，范围很大，建议防御。

2.黄金の间的BOSS某种程度说是3个BOSS中最简单的，玩家基本上可以靠近尽情攻击，主要留意合掌攻击和两手下压的攻击时机。至于飞拳，玩家只要站在其正前方不断攻击就可以无视了。

主线流程

1.击败三个房间的BOSS后，イリス・分歧点的传送点就会打开，这是进入传送点，选择“『中枢区画』に向かう”进入イリス・中枢区画。

2.注意入口背后有一个宝箱。之后是一条长长的楼梯，路上的怪经验都很高，没把握的玩家不妨在这里刷刷级，直上到石碑前准备BOSS战。

亚特鲁的冒险日记

成功击倒三个守护者，中枢区画的传送点打开了。

来到记录操作装置，发现正在操作装置的古鲁达。

古鲁达对神给予懒惰的人类试炼存在疑问，决定由他通过操作记录，揭开新时代的黑暗。

这时古鲁达将生命之书的所有内容都写进自己的身体内。吸收所有记录的他，变成巨大的怪物，为了阻止世界之书的改写，必须在这里阻止他！

BOSS 因果の伪神 アカシアグリフ

1.原则上是本游戏的最终BOSS。该BOSS有3排血，首先要破坏该BOSS脚下的3块宝石，3块宝石对应的弱点属性为：红→斩，黄→打，绿→射。因此队伍的角色组合最好是包含该三种属性。宝石全部破坏后就会剩下两排血。

2.以下是BOSS在3块宝石没全被破坏时的攻击对策：

飞刺：爆发绿光后向主控角色投掷大量的黑色尖刺，被命中的话就是多段伤害，由于飞刺有较强的追踪效果，回避似乎不比防御实际，另外发动Flash Guard也可以全部防御下来。绿色宝石破坏后就会停止使用。

剑斩：爆发红光后像主控角色用剑纵斩，红光出现时就要注意离开原来位置。红色宝石破坏后就会停止使用。

铁拳：爆发黄光后朝主控角色地面冒出铁拳，之后火球会向周围散发，不过命中率不高，黄光出现时离开原来位置即可。黄色宝石破坏后就会停止使用。

石刺：放出自主行动的大型石刺，石刺会不断追踪主控角色然后下压，石刺有HP，可以破坏。

3.破坏3个宝石后BOSS就会转换为攻击形态，以下为该状态下BOSS攻击对策：

・石刺：和之前一样，就不再描述了，另外破坏石刺貌似可以让BOSS提早进入第4步。

・连续落石：对着主控角色垂直落下无数石头，不断往外跑即可回避。

・光球：单手横扫飞出无数光球，依然推荐不断往外跑，无非等BOSS自己倒下而已。

4.每当BOSS攻击一轮之后就会倒下，这时就可以攻击它胸口的石头，期间头部会定时发射激光，不过防御实际很容易把握，不妨刻意发动Flash Guard然后给予会心伤害。重复3、4步直至磨光BOSS的HP即可。

亚特鲁的冒险日记

这是古鲁达给予人类的一场试炼……

在激战的最后，看来我们成功跨过了这场考验。

正当我捡起太阳之假面时，空间出现巨大的震动，究竟发生什么事?

这时艾卢迪尔让我们赶快返回太阳神殿。

主线流程

1.击倒最终BOSS后，靠近调查地下金色的物体，得到太阳の假面。

2.步行离开イリス・中枢区画区域，在太阳神殿触发剧情。

塞尔塞塔的命运・继承的心意

亚特鲁的冒险日记

艾卢迪尔称由于古鲁达的操作，导致生命之书的记录参数矛盾。

如此下去将会以塞尔塞塔地区为中心产生巨大灾难。

如今要阻止灾难发生，惟一的方法就是破坏太阳之假面。

但是太阳之假面并不是那么简单就能破坏的，需要前往维斯希奥山，把面具投进其中的活火山内。

PS：此后流程将无法返回，完成之后就会通关，为方便今后的奖杯收集，建议设新存档保存。

主线流程

1.刚往外走就触发一次战斗，之后オジマ、カーナ、カンリリカ会陆续离队。

2.之后会在ヴェスヴィオ・火山区域一路清杂兵一路上山，期间需要用兽王の笼手来破坏阻碍前方的碎石。

3.上到山顶就会迎来最终BOSS战。

亚特鲁的冒险日记

路上出现奇怪的影子袭击众人，似乎是生命之书的扭曲对世界干涉产生的现象，而且该现象遍布整个塞尔塞塔地区。

奥兹玛和卡娜为了保护艾卢迪尔而留在神殿。

路上雷奥、雷姆诺斯前来协助清除道路，连莉莎也带着龙神兵前来帮忙。

火山上出现一批如古鲁达一样的人影，看来这是他的执念所具现化的影子。

最后连杜廉和弗利妲也帮忙阻挡后路。

来到火山口，发现无数古鲁达的执念凝聚成一个幻影，胜利就在眼前，我一定要粉碎他!

BOSS 虚ろなる亡影 グルーダ・ファントム

1.该BOSS其实很好对付，一般先防御等待他攻击，其攻击结束后我方再攻击即可。

2.半血后BOSS会发动必杀技，这时全程防御即可，不会造成多大损伤。

3.其放冲击波时是比较好发动Flash Guard的时机，等待他空中落地后、地面出现黑影时防御就刚刚好了。

主线流程

1.消灭BOSS后调查右边的悬崖，选择“はい”，之后就可以观赏END剧情了。

亚特鲁的冒险日记

古鲁达的幻影在痛苦的嚎叫之下消灭了，我赶快把太阳之假面投进了火山口。

当假面掉进火山后，火山发生了地震，而我也因此掉了下去。

幸好莉莎乘坐龙神兵及时来到。

正当莉莎问我最后有没有接受艾卢迪尔的知惠时，我脑内回想起失去记忆的最后一部分。

那是艾卢迪尔和我的一段聊天，最后我似乎没有得到艾卢迪尔的知惠，但当时他给我取了一个名号，那就是——冒险家。

END

通关奖励

・通关后玩家可以继承一周目除魔法具外所有的状态开始二周目。

・二周目可以通过记忆选项进行BOSS的时间挑战赛（タイムアタック）。

全分支任务攻略指南

以下是游戏中所有分支任务的完成方法，各分支任务会随流程自动出现，注意一周目就能够获得全分支任务的奖杯哦，其中标有“存在期限”的任务建议玩家尽早完成，否则会随流程进展而消失。另外个别奖杯也与分支任务有关，所以要谨慎对待。

边境都市キャスナン

ファバロスの乳扎り（存在期限）

委托人：ムーチョ

报酬：1000G

任务流程

1.在宿酒场与柜台的**ムーチョ**对话。

2.从北门离开**キャスナン**，在兽宴の平原的第二区域，左边的红旗标记会出现雌性的**ファバロス**（单角），缓步走到其背后并调查即可获得任务物品“**ファバロスミルク**”

3.返回**キャスナン**的宿酒场与**ムーチョ**对话完成任务。

ハニ-なポ-ション

委托人：兵士ワレス

报酬：ビタ-なポ-ション×3

任务流程

1.与总督府右侧房间的ワレス对话，获得伤んだ骨×120。

2.前往交易所与ゴ-ルド スミス对话，用伤んだ骨×120交换丈夫な骨×12。

3.卖掉丈夫な骨×12，获得300G。

4.前往道具店，用300G购买ハニ-ポ-ショ×3。

5.返回与ワレス对话，交付ハニ-ポ-ショ×3。

铁矿石の买い取り（存在期限）

委托人：ゴ-ルド スミス

报酬：5000G（最多6250）

任务流程

1.收集铁矿石×20，建议在兽宴**の**平原的铁矿上收集，顺便可以完成其他的分支任务。

2.收集完毕后返回交易所，找**ゴ-ルド スミス**选择“铁矿石×20**を卖る**”，期间NPC会出买入价，玩家选第二项可以跟NPC谈价，最多可以到6250G，若报价6250G继续讲价的话就会任务失败，确认卖出后完成任务。另外注意游戏中某奖杯的条件是以6250G卖出。

平原の巨大熊

委托人：ルルカ

报酬：2000G

任务流程

1.前往兽宴の平原第二区域的左下角即可见ラングリズ，将其击倒后即可完成。

2.注意ラングリズ攻击力较高，要准备好ポ-ション等回复药以备不时之需。

3.击倒后返回キャスナン的宿酒场，与揭示板旁边的ルルカ对话。

ちょうせんじょ-！（存在期限）

委托人：エヴァン&ライル

报酬：石炭×30

任务流程

1.与宿酒场外面的两个小孩NPC**エヴァン**或**ライル**对话。

2.寻找5个金矿石的所在地，分别位于：

・宿酒场1楼左边木箱上。

・宿酒场背后小巷的木箱上。

・总督府入口做左边的木箱上（其间会遇上**グル-ダ**，选项随便回答即可）。

・街道左下的马房内。

・从街道右下下去，左边第一个小屋（里面的NPC为**エイダ**），1楼厨房右边的架子上（遇到的选项也是随便选）。

3.回去与**エヴァン**或**ライル**对话。

急募、助っ人采掘员（存在期限）

委托人：ワグナ-矿山长

报酬：视乎采集量而定，最多12000G

任务流程

1.前往街头左边的キャスナン矿山，与ワグナ-矿山长对话。

2.靠近矿堆按○键进行挖掘，挖掘出的金矿石可以在结束后兑换为金钱，一个1000G。只有金色的矿堆可以出金矿石，其他的矿结束后会归玩家所有。时间结束后任务完成。

醉いどれの介抱

委托人：ルシ-ル

报酬：1000G

任务流程

1.与交易所（紫色建筑）旁边的女性NPC对话，选择“药**を**渡**す**”。

2.选择“『万能药』**を**渡**す**”，前提玩家要有万能药。没有的话可以在历史**を**识**る**者**の**里**ダナン**的橙色标记建筑找NPC调合。

究极の消臭素材

委托人：ム-チョ

报酬：20000G，指定一名角色HP+300。

任务流程

1.与揭示板左边的ム-チョ对话。

2.收集ロダの叶一枚，可以在废都的ル-の住み处，找里面的开商店的圣兽用低级的植物素材交换。

3.收集完毕后返回找ム-チョ对话，选择“『ロダの叶』を渡す”即可。之后可以选择一名角色饮用该NPC用提供素材制作的饮料，饮用后该名角色最大HP+300，其中“自分……”的选项则代表アドル，其余则对应各自角色名称。

暗驱りの大蝙蝠

委托人：ルルカ

报酬：25000G

任务流程

1.需要讨伐的怪物位于**キャスナン**矿山最深处，建议直接传送到之前矿山BOSS前的石碑。

2.玩家可以接该任务时等级已经不低了，而且这类非主线BOSS还会中冰冻，因此很好解决，这里就不详述打法了，消灭后返回揭示板与右边的**ルルカ**交差即可。

树上集落コモド

剑术稽古志愿（存在期限）

委托人：リンジ-

报酬：2000G（胜利的话额外增加2000G）

任务流程

1.与集落最顶层的リンジ-对话。

2.操作アドル与デュレン战斗，不论胜负，结束后均完成任务。デュレン的攻击力很高，还好玩家可以使用EXTRA技，制造防御时机发动Flash Guard后以EXTRA技耗其大半血后就好收拾许多了。注意战斗胜利后还可以获得一个铜奖杯。

みずみずしい食事

委托人：エシカ

报酬：2500G

任务流程

1.收集**みずみずしい**叶×10，怪物“**ボゾワ-ラ**”有掉落，集落下面的野外就有一大堆。

2.收集完毕后与4楼的NPC对话，选择“『**みずみずしい**叶×10』**を渡す**”。

彷徨える猿帝

委托人：世话役テレザ

报酬：3000G

任务流程

1.前往集落东南方的红色旗帜目标，消灭野外怪物ゴルヴォンガ。ゴルヴォンガ的攻击力很高，期间召唤小怪帮忙，不过AI基本会帮助玩家解决小兵，玩家只要专心对付大怪，记得带足回复药就没有问题。

家出鸡の捕获

委托人：祈祷师ピッピ

报酬：金矿石×3

任务流程

1.与2楼小房间的NPC祈祷师**ピッピ**对话选择“依赖**を**受**ける**”。

2.之后要捕捉白鸡，鸡开始位于小屋外左边尽头，但由于是死胡同，无法走到背后，但靠近后会离开，之后前往最顶层再次看见，这时从右边慢慢绕道其背后调查即可捕获。

3.返回与祈祷师**ピッピ**对话交差即可完成任务，随后追加新任务“腕白雏**の**捕获”。

腕白雏の捕获

委托人：祈祷师ピッピ

报酬：金矿石×9

任务流程

1.与2楼小房间的NPC祈祷师ピッピ对话选择“依赖を受ける”。

2.之后要捕捉小鸡，鸡开始位于任务委托者的小屋和左边小屋的中间处，很难察觉，同样由于第一次出现在死胡同，靠近后会离开，之后在委托小屋右边的凳子底，靠近后同样离开，最后在4楼篝火底部（如下图），可以慢慢靠近然后调查即可捕获。

3.返回与祈祷师ピッピ对话交差即可完成任务。

新たな细工素材

委托人：细工师ザイゼン

报酬：ライフリングⅡ，之后该工房可以制作的饰品种类增加。

任务流程

1.收集金刚壳×3，可以在**アルゴン**大河流域刷**ホウルン**获得。

2.与村落紫色建筑内的NPC细工师**ザイゼン**对话，选择“『金刚壳×3』**を渡す**”完成任务。

新たな细工素材・其の二

委托人：细工师ザイゼン

报酬：ライフリングⅢ，之后该工房可以制作的饰品种类增加。

任务流程

1.收集怪魔の厚皮一个，该素材在迷宫“古の地下遗迹”的紫色触手怪グスポウン身上掉落，遗迹出口前就有一只，可以来回切换刷新。

2.与村落紫色建筑内的NPC细工师ザイゼン对话，选择“『魔の厚皮』を渡す”完成任务。

新たな细工素材・其の三

委托人：细工师ザイゼン

报酬：ライフリングⅣ，之后该工房可以制作的饰品种类增加。

任务流程

1.收集盘古**の**骨一个，**コロニア**古战场的**ポガロフ**就有掉落，此外还有好几种怪物会掉落此素材，可能玩家接受该任务时就已经有了。

2.收集完毕后与村落紫色建筑内的NPC细工师**ザイゼン**对话，选择“『盘古**の**骨』**を渡す**”完成任务。

湖水の暴君蛙

委托人：世话役テレザ

报酬：15000G

任务流程

1.讨伐任务，该怪物在该村落东北方、晓の森・湖沼地带内的泷壶の洞窟内。（地图有红色旗帜标注）

2.该怪物为46级，攻击方式与カエルのお宿的BOSS岩窟大将 ゲロコ・ロイ差不多，建议给主控角色换上废都エルドゥ-ク内购买的新武器，之后打起来就会很轻松。

3.讨伐完毕后返回村落与揭示板旁的NPC世话役テレザ交差即可。

放浪鸡の捕获

委托人：祈祷师ピッピ

报酬：金矿石×18

任务流程

1.与2楼小房间的NPC祈祷师**ピッ**ピ对话，选择“依赖**を**受**ける**”。

2.这次是抓茶色鸡，与之前的捕获任务不同，这只鸡还会离开集落……第一次出现位于离开村落下面的平原位置（如下图），可以装备圣魔**の**首轮来避免其他野怪骚扰。建议之前存个档，这样失败的话就可以读档重新“捉鸡”，免得又要找大半天，捉到后会自动完成任务。

水上集落セルレイ

临时店番の募集（存在期限）

委托人：レイ

报酬：最佳奖励为“店のオススメ商品セット（特上）”具体物品如下。

ハニ－ポ－ショ×5
ビタ－なポ－ション×5
毒消し药×5
麻痹取り药×5
チトの实×3
ラパロの实×3
アリエダの实×3
金刚壳×2
超硬鳞×2
カエルエキス×2

任务流程

1.与村落花坛右边的商人NPCレイ对话。

2.留意NPC的提示“XXXの实がたくさん采れてる”，“XXXの实”会影响下面的最佳答案。只有获得最佳评价，才可以获得“特上”物品。

・木棉を劝める

・まけられない

・自腹を切つて果实をオマケする（30G）

・大きな声で，元气よく客を呼び入む

・XXXの实を卖る

・XXXの实を值引きして卖る

3.该任务设计个别奖杯达成，请务必获得最佳评价。

干燥肌に润いを

委托人：ベニ－

报酬：2500G

任务流程

1.收集透き通つた粘液×10，透き通つた粘液之前不少怪都掉落，只要玩家之前没有贩卖掉，目前手上肯定不止10个。如果不齐的话，推荐去村落右边的大河流域刷怪物ゲロッグ。

2.前往村落右下角与ベニ－对话，选择“『透き通つた粘液×10』を渡す”，即可完成任务。

群がる漆黑

委托人：世话役ベルタ

报酬：3000G

任务流程

1.从晓之森・西部往北方走可以来到翡翠の洞窟，留意西部的怪物大多都很高攻击力。

2.洞穴里的怪物大多弱点是射属性，当前队伍中没有射属性角色，因此不要贪恋打杂兵。

3.目标怪物是一堆大蜘蛛“ヴェスビワ－ル”，虽然数量多，但实际比洞穴外的怪物要简单得多。

4.全清后返回村落，与揭示板旁边ベルタ对话即可完成任务。

ス-パ-な武器のテスト

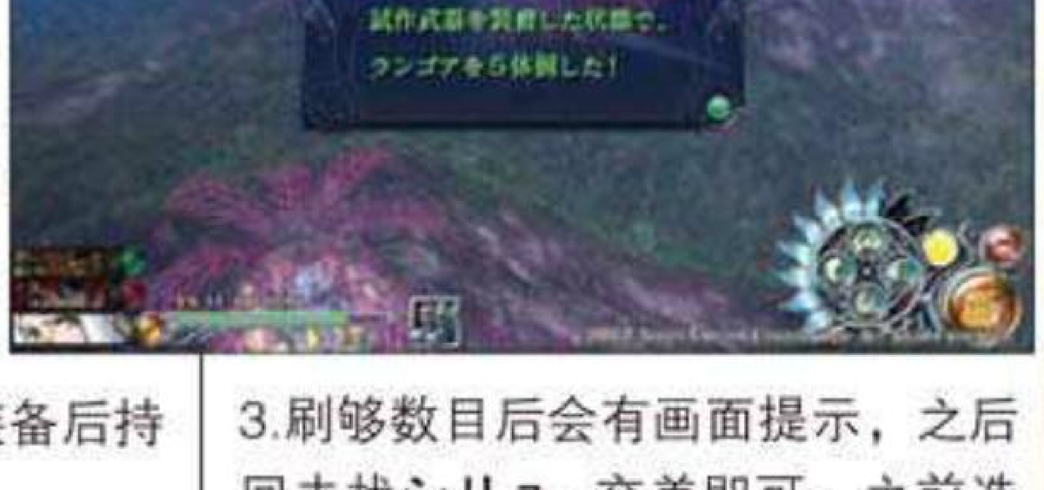
委托人：シリュ－

报酬：フレイムソ-ド或ヘヴィガントレット

任务流程

1.与强化店内火炉前的NPCシリュ－对话。期间若选择“剑を选ぶ”则可以临时获得武器ス－パ－灼热ソ－ド（装备后持续燃烧异常状态）；若选择“拳具を选ぶ”则临时获得武器ウルトラ猛毒ナックル（装备后持续中毒异常状态）。

2.之前选“剑を选ぶ”的以アドル为主控角色，若“拳具を选ぶ”则选デュレン作为主控角色，装备上相应获得的武器后，消灭5只大野猪ランゴア。建议往下面大河流域前往右边的晓の森・西部，在该场景最右上的区域交界处有一只ランゴア，方便玩家在交界来回刷新，如下图。另外其中ス－パ－灼热ソ－ド的燃烧效果非常凶猛，建议玩家装备绯鳞の护符来免疫燃烧状态。



3.刷够数目后会有画面提示，之后回去找シリュ－交差即可。之前选择“剑を选ぶ”的玩家可以获得武器フレイムソ－ド；“拳具を选ぶ”的玩家则获得武器ヘヴィガントレット。

4.完成该任务后，揭示板会更新任务“ミラクルな武器のテスト”。

ミラクルな武器のテスト

委托人：シリュ－

报酬：スパイダ－エッジ或ライドニングスピア

任务流程

1.需要先完成“ス－パ－な武器のテスト”。与强化店内火炉前的NPCシリュ－对话。若选择“ナイフを选ぶ”则可以临时获得武器ミラクル粘着ナイフ（装备后持续加重）；若选择“枪を选ぶ”则可以获得临时武器デンジャラス稻妻スピア（装备后持续麻痹）。

2.之前选“ナイフを选ぶ”的以カ－ナ为主控角色，若“枪を选ぶ”则选オジマ作为主控角色，装备上相应获得的武器后，消灭5只龙怪クロックルス。和之前的测试武器任务一样，由于这些武器都附加异常状态，装备相应的预防状态的护符即可避免。クロックル在村庄右边的大河流域有一只，建议以此来回刷。

3.刷够数目后会有画面提示，之后回去找シリュ－交差即可。之前选择“ナイフを选ぶ”的玩家可以获得武器スパイダ-エッジ；“枪を选ぶ”的玩家则获得武器ライドニングスピア。

ハイパ-な武器のテスト

委托人：シリュ－

报酬：ハイパ－ブレイカ－或クリュエルアクス

任务流程

1.需要先完成“ミラクルな武器のテスト”。与强化店内火炉前的NPCシリュ－对话。若选择“ハンマ－を选ぶ”则可以临时获得武器ハイパ－歼灭ハンマ－（装备后会心+30，但防御－100）；若选择“ハルバ－ドを选ぶ”则可以获得临时武器ワンダフル冷酷アクス（装备后持续冻结）。

2.之前选“ハンマ－を选ぶ的以カンリリカ为主控角色，若“ハルバ－ドを选ぶ”则以フリ－ダ作为主控角色，装备上相应获得的武器后，消灭5只マドグラ・スレフ，マドグラ・スレフ推荐在灰の森・外れ左边的区域刷。注意若选择“ハルバ－ドを选”，一定要给フリ－ダ装备苍鳞の护符，否则会长期处于冻结状态而无法行动……

4.刷够数目后会有画面提示，之后回去找シリュ－交差即可。之前选择“ハンマ－を选ぶ”的玩家可以获得武器ハイパ－ブレイカ－；“ハルバ－ドを选ぶ”的玩家则获得武器クリュエルアクス。建议选择后者，因为该武器的冻结效果在后面的流程中可以起到许多帮助。

群がる鲜红

委托人：世话役ベルタ

报酬：15000

任务流程

1.讨伐任务，日标怪物的位置与之前的任务“群がる漆黑”一样，在晓之森西部的翡翠の洞窟，怪物也是蜘蛛群，只是黑色变成红色。

2.建议给主控角色装备飞燕の护符，可以免疫这些怪的加重异常攻击。

3.讨伐完毕后返回村落，与揭示板旁边ベルタ对话即可完成任务。

えがおのプレゼント

委托人：リルチエ

报酬：根据选项获得下列其中的装饰。

マ－ルの花装饰り（选择“『マ－ルの花×3』を渡る”）

ユペルの装饰り（选择“『ユペルの花×3』を渡る”）

リブラの花装饰り（选择“『リブラの花×3』を渡る”）

セルセタの花装饰り（选择“『セルセタの花×3』を渡る”）

上面的四种装饰各1（选择“『上记4种の花×3』を渡る”）

任务流程

1.与村庄上方的小孩NPCリルチエ对话。

2.根据选项给予该NPC其中一种花类素材3个（详细选项见该任务的报酬一栏）。其实该任务就是制作装饰品，其中最后的选项是制作之前选项的全部4个装饰，当然也需要上面的全部素材（也是为了方便全道具奖杯的收集）。获得装饰后便完成任务。该任务会影响全道具奖杯的获得，建议便提交最后一种选项的素材。

传说の武器

委托人：シリュ－

报酬：根据选项获得下列其中一组武器与防具：

・王剑アイアス、圣铠ヴィクト－ル（选择“アドルの武器を造ってもらう”）

・业拳バルドル、圣铠ヴィクト－ル（选择“デュレンの武器を造ってもらう”）

・光刃ヴェヌス、圣铠ヴィクトリア（选择“カ－ナの武器を造ってもらう”）

・霸枪ユピテル、圣铠ヴィクト－ル（选择“オジマの武器を造ってもらう”）

・神槌ガイア、圣铠ヴィクトリア（选择“カンリリカの武器を造ってもらう”）

・冥斧エキドナ、圣铠ヴィクトリア（选择“フリ－ダの武器を造ってもらう”）

任务流程

1.与强化店内火炉前的シリュ－对话。

2.收集太阳石，该任务刚出现时玩家就已经可以获得两个，其中一个位于コロニア魔法具研究所的银色宝箱中；另外一个位于晓之森・东部，主线流程中“カエルのお宿”的PS部分已经说明。最后一个位于最终迷宫记录世界イリス・黄金の间的宝箱中。每周目最多可以获得3个太阳石，因此要收集齐六名角色的最强武器，最少要二周目。

3.收集完毕后返回与シリュ－对话，选择“『太阳石』を渡す”。之后便可以获得其中一名角色的传说武器（可根据名称选择对应的使用角色，详细选项见该任务的报酬一栏），随后还有对应该名角色性别的传说防具。注意若选择アドル的武器，获得时可以为武器改名。

4.之后玩家若还有太阳石，可以找シリュ－继续制作其他角色的传说武器，且之后玩家可以选择获得传说防具的可用性别。

睿智都市ハイランド

魔法具の开放

委托人：ピレモン

报酬：开放バイランド的ピレモン工房，可以对魔法具进行开放。

任务流程

1.与强化店（地图的橙色建筑）内的老人NPC**ピレモン**对话。

2.分别给予一个**エメラルド**和**パ－ズ**（之前的宝箱中应该捡到不少），老人会为玩家的魔法具“小人の腕轮”开放能力，变成“小人の腕轮Ⅱ”，以后即使缩小能力也不会下降了。另外以后可以在这里为魔法具开放能力了。

银の买い取り

委托人：ウ－ナ

报酬：10000G与ハニ－ポ－ション、ビタ－ポ－ション、すべすべフア－、暴兽の爪、クチバシハンマ－其中之一。

任务流程

1.收集银块×3，银块可以在水上集落セルレイ的强化店（地图橙色建筑）中，利用银矿石以及石炭来炼成。

2.炼成银块×3后，返回バイランド与物品商店（地图的绿色建筑）的NPC对话，选择“『银块×3』を卖る”后会确认是否10000G卖出，这时选择第二项会增加报酬，最好的追加报酬是クチバシハンマ－，注意之后如果再选第二项就会失败。该任务涉及某奖杯的获得，建议追加至クチバシハンマ－出现后交易。

迷える守护者

委托人：マリア－ナ

报酬：5000G

任务流程

1.与礼拜堂的女性NPC**マリア－ナ**对话。

2.前往雷雨**の**圣域，消灭5个**ルザスレイブ**，很好解决。

3.返回礼拜堂与**マリア－ナ**对话即可完成任务。

埋まらないサイン账

委托人：エタン

报酬：セルセタの花×2

任务流程

1.与村庄右边房间2楼的小孩NPCエタン对话。

2.寻找名称开头为“ヴォ”、“キ”、“モ”的NPC对话，以下为该三个NPC的具体位置：

・ヴォンジ－ン：位于边境都市キャスナン，广场右边的道具店内的顾客NPC。

・キセラ：位于历史を识る者の里ダナン，中间楼梯的广场上。

・モモチャ：位于水上集落セルレイ，揭示板右边的小萝莉（就是和她对话可以回复SP和EXTRA槽的那个）。

3.全部对话完毕后，返回与エタン对话，完成任务。

冥界よりの呼び声

委托人：コ－デリア

报酬：25000G

任务流程

1.与城镇下方入口楼梯旁的NPC**コ－デリア**对话。

2.前往古**の**地下遗迹，最好从出口的传送石碑进入，因为目标怪物就在遗迹出口前。消灭目标的一堆哥布林怪**コンプレッラ**，其中还有它们的头**コンプラゴフ**，HP比较厚。

3.全清后返回与**コ－デリア**对话交差即可。

历史を识る者の里ダナン

とある秘药の材料调达

委托人：ヤミ－

报酬：命の灵药×3、力の灵药×3、守の灵药×3

任务流程

1.与地图橙色建筑内的NPCヤミ－对话。

2.收集下列素材各一：ユペルの花、リプラの花、ラパロの实、アリエダの实、毒袋、カエルエキス、强酸辛苦液、不净の粘菌。部分素材获得途径不惟一，大部分都可以考打怪捡取，以下是采用低级素材交换方法：

・ユペルの花、リプラの花：与水上集落セルレイ的道具商人用マ－ルの花递级交换。

・ラパロの实、アリエダの：与水上集落セルレイ的道具商人用チトの实递级交换。

・毒袋：与树上集落コモド的道具商人用丈夫の皮交换。

・カエルエキス：与水上集落セルレイ的道具商人用透き通った粘液交换。

・强酸辛苦液、不净の粘菌：与历史を识る者の里ダナン的道具商人用透き通った粘液交换。

3.集齐后返回与ヤミ－对话，选择“秘药の素材を渡す”。完成任务。

幸运の御守り

委托人：ミクリ

报酬：エニグマトロ－チ×20

任务流程

1.该任务需要玩家身上有装饰品银の斧，银の斧在之前迷宫“圣兽の住み处”的宝箱中获得。也可以在树上集落**コモド**中找地图紫色屋子的NPC用素材制造。

2.与村长中间楼梯处的NPC**ミクリ**对话，选择“幸运**のアクセサリを**渡す”，然后选择“银**の**斧**を**见**せる**”，在选择“银の斧を见せる”。

暗咲きの妖花

委托人：司书グレタ

报酬：10000G

任务流程

1.讨伐目标怪物就在地下树林带，数量虽多，但HP却不多，一个EXTRA技足以全部秒杀。

2.返回ダナン与紫色建筑的NPC司书グレタ交差即可。

ラビットの捜索

委托人：探险家ピジョン

报酬：25000G

任务流程

1.与道具商店内的NPC探险家**ピジョン**对话。

2.之后就要寻找NPC探险家**ラビット**，这里要寻找两次，第一次位于灰**の**森・外**れ**的**カエルのお**宿（见右上图），用传送石碑直接前往即可快速到达。

3.第二次则位于灰**の**森・野营地区域，可以传送到孢子**の**森的石碑处过去（见下图），遇到后会自动触发剧情并完成任务。

缚られた怨念

委托人：シド－

报酬：20000G、圣骑士の勾玉

任务流程

1.与紫色标注建筑内2楼的NPCシド－对话。选择“依赖を受ける”，获得饰品“血涂れの勾玉”。

2.前往灰の森・瘴气の道，见下图的角色具体位置，在该处尽头会有一个黑色的球体，就是任务所需要吸引的灵魂。

3.给主控角色装备上血涂れの勾玉，这时灵魂就会慢慢跟着主控角色，这时前往灰の森的左上方（地图已用红色旗帜标注），吸引到该处的黑色的铜像旁边。路上不妨装备圣魔の首轮，可以避免野怪骚扰。

4.灵魂进入铜像后就会变成55级的怪物ヴァンダロ－バ，注意该怪的攻击力十分高，不要太轻敌。

5.消灭后返回与シド－对话完成任务，同时手中的血涂れの勾玉会变成圣骑士の勾玉。

道具作用一览

这部分笔者会列出游戏中除武器、防具和素材外所有道具的作用和入手方式简述，供玩家在冒险过程中进行作用参考。

消耗品

名称	效果	入手方法
ハニ－ポ－ション	回复100HP	【购入】各地【调合】マ－ルの花（20G）
ビタ－ポ－ション	回复500HP	【购入】各地 【调合】みずみずしい叶+チトの实（200G）
カイザ－ポ－ション	回复2000HP	【调合】ロダの叶+强酸辛苦液（1000G）【宝箱】导きの塔、灰の森等
毒消し药	消除“毒”状态	【购入】各地 【调合】透き通った粘液+ユペルの花（10G）
麻痹取り药	消除“麻痹”状态	【购入】各地 【调合】透き通った粘液+ラパロの实（20G）
清净药	消除“诅咒・不幸”状态	【调合】透き通った粘液+不净の粘菌（50G）【宝箱】灰の森、カエルのお宿
万能药	消除全部异常状态	【调合】透き通った粘液+リブラの花+アリエダの实（100G）
ロダの雫	消除“战斗不能”状态、回复10%HP	【购入】各地 【调合】みずみずしい叶+透き通った粘液（100G）
セルセタの秘药	消除“战斗不能”状态、回复所有HP	【调合】セルセタの花+ロダの实（2000G）【宝箱】晓の森、导きの塔等
シ－ルドトロ－チ	一定时间DEF上升	【调合】暗夜茸+ラパロの实（500G）【宝箱】高原の小道、ヴェスヴィオ山
スキルトロ－チ	一定时间SP回复	【调合】暗夜茸+リブラの花（500G）【宝箱】导きの塔、イリス・青铜の间
エニグマトロ－チ	一定时间出现随机效果	【调合】暗夜茸+不净の粘菌（500G）【宝箱】孢子の森、トルメス湖上遗迹
ヒ－ルトロ－チ	一定时间HP回复	【调合】暗夜茸+ユペルの花（1000G）【宝箱】圣兽の住み处、灰の森等
パワ－トロ－チ	一定时间STR上升	【调合】暗夜茸+アリエダの实（2000G）【宝箱】圣兽の住み处等
命の灵药	最大HP+100	【调合】ロダの叶+みずみずしい叶+透き通った粘液（5000G）
力の灵药	STR+3	【调合】ロダの实+ラパロの实+アリエダの实（5000G）【宝箱】孢子の森等
守の灵药	DEF+3	【调合】セルセタの花+ユペルの花+リブラの花（5000G）【宝箱】灰の森等

魔法具

名称	效果	入手方法
小人の腕轮	身体变小，可以走进平时无法进入的通道，但STR与DEF会降低	【宝箱】千古の巣穴
水龙の鳞	可以潜水	【宝箱】圣兽の住み处
疾风の靴	按住×不放前进时可以奔跑，以到达原本无法到达的位置	【宝箱】导きの塔
兽王の笼手	按×键可以冲刺，破坏部分墙壁和障碍物	【宝箱】カエルのお宿
精灵の衣	站着不动可以自动回复HP	【宝箱】古の地下遗迹
圣魔の腕轮	变成圣兽“ル－”，可以与其他圣兽交谈，不会被怪物攻击	【宝箱】废都 エルドウ－ク
封魔の壶	把掉落物自动吸过来	地图作成率50%的报酬
斗神の刻印	EXTRA槽上升值增加	地图作成率100%的报酬
小人の腕轮 II	变成小人也不会降低STR与DEF	完成分支任务“魔法具の开放”
水龙の鳞 II	在水中伤害增加	【开放】水龙の鳞+ルビ－+サファイア+（2000G）
疾风の靴 II	奔跑期间可以撞飞敌人	【开放】疾风の靴+エメラルド+サファイア+2000G）
兽王の笼手 II	冲刺造成伤害增加	【开放】兽王の笼手+ルビ－+トパ－ズ+（2000G）
精灵の衣 II	HP回复量增加	【开放】精灵の衣+アメジスト+（4000G）
圣魔の腕轮 II	ル－状态下移动速度上升	【开放】圣魔の腕轮+ダイヤモンド（4000G）
封魔の壶 II	移动时自动获得Gold	【开放】封魔の壶+アメジスト+ルビ－+サファイア+（4000G）
斗神の刻印 II	EXTRA槽上升值进一步增加	【开放】斗神の刻+オニキス+（4000G）

アクセサリ（饰品）

名称	效果	入手方法	作成素材	作成价格
ライフリングI	MAX HP+100	【宝箱】晓の森 【作成】コモド・ザイゼン工房（初期）	铁矿石+丈夫な骨	100G
ライフリングII	MAX HP+200	【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材”）	铁块+金刚壳+エメラルド	1000G
ライフリングIII	MAX HP+350	【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の二”）	银块+怪魔の厚皮+エメラルド+金刚壳	3000G
ライフリングIV	MAX HP+500	【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の三”）	金块+盘古の骨+エメラルド+战牛の巨角	5000G

名称	效果	入手方法	作成素材	作成价格
パワ-リングI	STR+5	【宝箱】圣兽の住み处 【作成】コモド・ザイゼン工房（初期）	铁矿石+丈夫な皮	100G
パワ-リングII	STR+10	【宝箱】暁の森 【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材”）	铁块+金刚壳+ルビ-	1000G
パワ-リングIII	STR+15	【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の二”）	银块+怪魔の厚皮+ルビ-+凶兽の牙	3000G
パワ-リングIV	STR+20	【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の三”）	金块+盘古の骨+ルビ-+クチバシドリル	5000G
シ-ルドリングI	DEF+5	【宝箱】暁の森 【作成】コモド・ザイゼン工房（初期）	铁矿石+丈夫な壳	100G
シ-ルドリングII	DEF+10	【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材”）	铁块+金刚壳+トパ-ズ	1000G
シ-ルドングIII	DEF+15	【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の二”）	银块+怪魔の厚皮+トパ-ズ+超硬鳞	3000G
シ-ルドリングIV	DEF+20	【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の三”）	金块+盘古の骨+トパ-ズ+重猪の面壳	5000G
スキルリングI	消费SP-10%	【作成】コモド・ザイゼン工房（初期）	铁矿石+丈夫な毛+透き通つた粘液	100G
スキルリングII	消费SP-20%	【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材”）	铁块+金刚壳+サファイア+猪王の赤发	1000G
スキルリングIII	消费SP-35%	【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の二”）	银块+怪魔の厚皮+サファイア+腐海老の甲罗	3000G
スキルリングIV	消费SP-50%	【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の三”）	金块+盘古の骨+サファイア+咒いの暗黑刃	5000G
苍の羽根饰り	Aerial Combo时可以获得SP	【宝箱】暁の森 【作成】コモド・ザイゼン工房（初期）	丈夫な毛+丈夫な壳	200G
金の羽根饰り	Aerial Combo时EXTRA槽增加	【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材”）	丈夫な毛+丈夫な壳+金块	1200G
苍树のイヤリング	入手SP增加	【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の二”）	丈夫な木+怪魔の厚皮+サファイア+すべすべファ-	4000G
灵树のイヤリング	技能攻击时、EXTRA槽增加量上升	【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の二”）	丈夫な木+怪魔の厚皮+アメジスト+もこもこファ-	4000G
锐气のベルト	受到攻击时获得SP	【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の二”）	怪魔の厚皮+暴兽の爪+サファイア	5000G
灵威のベルト	受到攻击时EXTRA槽增加	【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の三”）	怪魔の厚皮+蛮族の布+アメジスト+冰虫の尖钢角	8000G
流浪のマント	每移动20km，STR+1，DEF+1，与勇士のマント合计增加上限为STR+100 DEF+100	【作成】コモド・ザイゼン工房（初期）	丈夫な皮+丈夫な毛+蜘蛛の糸	500G
勇士のマント	每击倒100只怪物，STR+1 DEF+1，与流浪のマント合计增加上限为STR+100 DEF+100	【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材”）	丈夫な皮+丈夫な毛+战牛の巨角+猿王の赤发	1000G
舍身のハチマキ	STR+15、DEF-15	【宝箱】暁の森 【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材”）	丈夫な毛+暴兽の爪	1000G
决死のハチマキ	STR+5、HP低下时攻击伤害上升	【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の二”）	丈夫な毛+夜魔の钩爪	4000G
锐气のマフラ-	步行可以获得SP	【宝箱】暁の森 【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の二”）	すべすべファ-+サファイア	5000G
隐者のマフラ-	步行可以获得EXP	【宝箱】コロニア魔法具研究所【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の二”）	もこもこファ-+オニキス	5000G
业师の手袋	Skill Finish时SP回复	【宝箱】导きの塔 【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の二”）	怪魔の厚皮+超硬鳞	6000G

名称	效果	入手方法	作成素材	作成价格
不动の玉带	使用技能时受到攻击捕蝇纸	コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の二”）	怪魔の厚皮+蛮族の布+クチバシハンマ-	7000G
闪光の腕轮	Flash Guard时HP回复	コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の三”）	咒いの暗黑刃+アックステイル+クチバシハンマ-+クチバシドリル	10000G
闪火の足轮	Flash Move时敌人减速时间延长	コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の三”）	咒いの暗黑刃+战牛の巨角+重猪の面壳+腐海老の甲罗	10000G
白蛇の护符	预防“毒”状态	【宝箱】暁の森 【作成】コモド・ザイゼン工房（初期）	丈夫な骨+毒袋	200G
飞燕の护符	预防“加重”状态	【宝箱】千古の巢穴 【作成】コモド・ザイゼン工房（初期）	丈夫な骨+蜘蛛の糸	200G
雷兽の护符	预防“麻痹”状态	【宝箱】暁の森 【作成】コモド・ザイゼン工房（初期）	丈夫な骨+凶兽の爪	200G
绯鳞の护符	预防“燃烧”状态	【宝箱】暁の森 【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材”）	丈夫な骨+ルビ-+超硬鳞	1000G
苍鳞の护符	预防“冻结”状态	【宝箱】导きの塔 【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材”）	丈夫な骨+サファイア+超硬鳞	1000G
银龙の护符	预防“诅咒”状态、DEF+5	【宝箱】カエルのお宿 【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の二”）	丈夫な骨+银块+夜魔の钩爪	3000G
金龙の护符	预防“不行”状态、STR+5	【宝箱】トルメス湖上遗迹【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の二”）	丈夫な骨+金块+夜魔の钩爪	3000G
战士の刻印I	スキル熟练度+1	【宝箱】千古の巢穴 【作成】コモド・ザイゼン工房（初期）	丈夫な壳+丈夫な毛+丈夫な木	300G
战士の刻印II	スキル熟练度+2	【宝箱】高原の小道 【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材”）	金刚壳+丈夫な毛+丈夫な木	1000G
战士の刻印III	スキル熟练度+3	【宝箱】导きの塔 【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の二”）	金刚壳+丈夫な毛+丈夫な木+腐海老の甲罗	4000G
战士の刻印IV	スキル熟练度+4	コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の三”）	金刚壳+丈夫な毛+丈夫な木+冰虫の尖钢角	8000G
银の斧	稀有道具掉落率上升	【宝箱】圣兽の住み处 【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材”）	银块+アックステイル	1000G
金の斧	入手Gold增加	【宝箱】灰の森 【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材”）	金块+アックステイル	1500G
贤者の头冠	取得EXP增加	【宝箱】コロニア古战场 【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材”）	银块+エメラルド+トパ-ズ+重猪の面壳	2000G
圣者の额冠	入手的Gold转换为EXP	【宝箱】トルメス湖上遗迹【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の三”）	金块+猿王の赤发+重猪の面壳	12000G
精灵の首饰り	战斗不能时可以复活一次	【宝箱】トルメス湖上遗迹【作成】コモド・ザイゼン工房（完成任务“新たな细工素材・其の三”）	金块+盘古の骨×2+ダイヤモンド	10000G
血涂れの勾玉	可以吸引亡灵，任务过度物品	分支任务“缚られた怨念”	-	-
圣骑士の勾玉	预防“诅咒”状态、STR+10、DEF+10	分支任务“缚られた怨念”	-	-
英雄の指轮	EXTRA技变化	【宝箱】晓の森、イリス・白银の间	-	-
マ-ルの花饰り	预防“毒”状态、DEF+1	分支任务“えがおのプレゼント”	-	-
ユペルの花饰り	预防“麻痹”状态、DEF+3	分支任务“えがおのプレゼント”	-	-
リブラの花饰り	预防“冻结”状态、DEF+5	分支任务“えがおのプレゼント”	-	-
セルセタの花饰り	预防“诅咒”状态、DEF+10、HP+200	分支任务“えがおのプレゼント”	-	-

白金攻略

奖杯总数	52	铜	40	银	9	金	2	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	60小时
在线或联机奖杯	0
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

奖杯综述

本作的奖杯涉及游戏的所有方面，包括流程、技能熟练、物品与地图等收集等等，因此整体奖杯质量都十分高。部分收集奖杯必须至少完成二周目才能获得，因此再算上各种杂项的补完时间花个60～70小时也不奇怪。以下是奖杯收集的流程建议。

1.一周目中尽量完成掉所有可以在当前周目获得的奖杯，避免二周目需要补完的奖杯过多，一旦存在疏忽，就要被逼推到三周目去补完，这样会花费大量的时间。

2.分支任务请根据本攻略的提示进行，个别任务会影响许多奖杯的获得。

3.进行二周目前，最好保留一周目挑战最终BOSS前的存档。奖杯不需要在同一个存档中获得，若期间发现一些奖杯的相关收集项目，可以及时读档在之前的一周目中补完。

4.一周目建议在EASY或NORMAL难度下进行，二周目应选择NIGHTMARE难度进行游戏，以便获得相关难度通关的奖杯，避免三周目的游戏。

冒険を极めし者（白金）

取得条件： 获得所有奖杯

失われし记忆を求めて（铜杯）

取得条件： 开始塞尔塞塔树海的冒险

矿山からの生还（铜杯）

取得条件： 在矿山救下剩余的人

（铜杯）

取得条件： 树海に住まう人々 在树海发现集落

返る者、返らぬ者（铜杯）

取得条件： 阻止神隐事件之谜

清浄なる大河（铜杯）

取得条件： 解决污染大河的事件

至る始原の地（铜杯）

取得条件： 从古代地下遗迹来到始原之地

白き翼の导き手（铜杯）

取得条件： 在引导之塔遇见艾卢迪尔

历史を识る者の里（铜杯）

取得条件： 在地下树林带发现村落达南

失われた王国（铜杯）

取得条件： 来到废都艾鲁多古

二つの割れた假面（铜杯）

取得条件： 获得断开的两块月之假面

运命の扉（铜杯）

取得条件： 打开太阳神殿的大门

《暗》に与えし试练（铜杯）

取得条件： 跨过古鲁达的试炼

《冒险家》（铜杯）

取得条件： 结束塞尔塞塔树海的冒险

奖杯说明： 以上几个均为剧情奖杯，只要一周目通关就能够全部获得，具体可参考剧情攻略部分。

冒险の足迹（铜杯）

取得条件： 记录中总移动距离达到200km

奖杯说明： 玩家在二周目完成之前，跑路就已经不止200km，顺手获得的奖杯。

完全なる地图（金杯）

取得条件： 记录中（レコ–ド）地图作成率达到100%

奖杯说明： 随着游戏中的地图作成率提高，玩家可以前往边境都市キャスナン找总督グリゼル领取报酬，这其中除了金钱外，还涉及魔道具。因此作成率也会会影响到“トレジャ–ハンタ–”以及“アイテムコレクタ–”两个奖杯的获得，这里列出游戏中不同作成率所能够获得的报酬，提供玩家参考。

作成率	报酬
10%	1000G
20%	3000G
30%	5000G
40%	7500G
50%	10000G/封魔の壶
60%	15000G
70%	20000G
80%	30000G
90%	50000G
100%	100000G/斗神の刻印

收集地图作成率的注意事项

首先游戏中的地图作成率只涉及野外场景，迷宫是不算入其中的，因此只要尽量走遍野外的场景，把原本雷达上黑色的未走过区域都打开即可。100%的地图作成率其实在进入迷宫“コロニア魔法具研究所”之前就可以获得。注意尽可能要沿着场景边缘来走，否则经常会因为一些地图的角落没走过，而不被系统算入作成率中。

树海の开拓者（铜杯）

取得条件： 打通所有被封锁的道路

奖杯说明： 玩家随流程探索地图期间自然而然就会打通所有封锁的位置，在攻略部分也有个别描述，基本上是顺手获得的一个奖杯。

稀代のお人好し（银杯）

取得条件： 记录中任务达成率（クエスト达成率）达到100%

奖杯说明： 玩家可参考全分支攻略部分进行，全部分支任务完成即可获得。

言叶なき友情（铜杯）

取得条件： 记录中最大好感度动物（好感度最大の动物）达到24/24

奖杯说明： 该奖杯需要玩家在各村落中与动物对话，并给予素材类物品提升其好感度，当对话时出现3个红心，则代表好感度最高，全部24只动物均获得最高好感即可获得该奖杯。以下是各素材物品相应提升的好感度，以及各村落的动物资料，各动物的位置都不难查找，这里就不一一列举了。此外最高好感度其实也分4个等级，若继续提高好感，可以获得动物给予的礼物，好感越高、礼物越好。

素材提升好感度一览

种类	物品	好感度
叶	伤んだ叶	+0
	みずみずしい叶	+1
	ロダの叶	+4
花	伤んだ花	+0
	マ–ルの花	+1
	ユベルの花	+2
	リブラの花	+3
	セルセタの花	+4
果实	伤んだ果实	+0
	チトの实	+1
	ラバロの实	+2
	アリエダの实	+3
	ロダの实	+4
粘液	にごった粘液	+0
	透き通った粘液	+1

各村落动物一览

村落	动物名称	接受物品
边境都市キャスナン	人怀つこい猫	果实
	ビールで育ったピッカード	果实
	ヨダレが止まらない犬	果实
	体格の良い马	叶・花
树上集落コモド	ササミ	叶・花
	テバ	叶・花
	ツクネ	叶・花
	雄々しいピッカード	果实
	女々しいピッカード	果实
	勇ましい鹿	叶・花
	大人しい鹿	叶・花
	人怀つこい鹿	叶・花
水上集落セルレイ	优しい亲ガモ	叶・花
	元气な子ガモ	叶・花
	ふわふわ毛质のピッカード	果实
	ごわごわ毛质のピッカード	果实
	目がいやらしいカエル※	粘液
睿智都市ハイランド	辉くピッカード	果实
	素朴なウルパカ	叶・花
	温和なキャメプル	叶・花
	番犬ガルム	果实
	アルノー	果实
历史を识る者の里ダナン	ビャンコ	果实
	ヴェルデ	粘液

※使用女性角色对其选择つっつく，好感度会+1。

最强の斗士
铜杯

取得条件：完成BOSS RUSH（ボスラッシュ）

不败の勇士
银杯

取得条件：不重新挑战（リトライ）的情况下完成BOSS RUSH

奖杯说明：以上两个奖杯玩家可以同时获得，所以就一起说了。首先BOSS RUSH需要在二周目开启时间挑战赛后才可以进行（时间挑战部分最下面的就是BOSS RUSH），其次挑战BOSS RUSH的时候建议队伍中集齐斩、打、射三种角色，这样对于倒数第二个BOSS“因果の伪神 アカシアグリフ”会轻松许多。BOSS RUSH时角色等级状态与挑战前无关，为系统固定的，因此大可在二周目收得三种属性的角色后立即进行。但注意BOSS RUSH是会受到当前周目难度影响的，玩家若二周目是Nightmare，可能会比较难搞，大可以在设置中将难度调整为EASY再挑战，挑战完毕并获得奖杯后不存档即不影响该周目的进行，至于奖杯是依然记录获得的，不用担心。

神风の如し
铜杯

取得条件：30秒内完成时间赛（タイムアタック）

奖杯说明：该奖杯只要在其中一场时间赛BOSS战中成功30秒内击杀即可获得。建议选择“激流蛇ヴォルナーク”来挑战，这BOSS的难度也是谁玩过谁知道的，二周目笔者选择Nightmare进行游戏，即使不调整难度，也能够在20秒将其解决。

蜃气楼の如し
银杯

取得条件：无伤完成时间赛

奖杯说明：同样只要一场时间赛中无伤过关即可，但注意这里的无伤不仅要求0伤害，即使期间玩家利用Flash Guard展开无伤防御，同样不被计入其中，因此玩家要多利用Flash Move来回避攻击。推荐BOSS为EASY难度下的“目觉めし铠兽 アルドヴォス”，因为出招单一且容易回避。建议装备上斗神の刻印，尽快蓄满EXTRA技，在它使用全屏落石攻击前将其解决，避免出现受伤的风险了。

赤毛の剑士
铜杯

取得条件：使用アドル作为主控角色累积时间超过5小时

情报屋
铜杯

取得条件：使用デュレン作为主控角色累积时间超过5小时

树海の狩人
铜杯

取得条件：使用カーナ作为主控角色累积时间超过5小时

圣兽驱る一族の长
铜杯

取得条件：使用オズマ作为主控角色累积时间超过5小时

使徒见习い
铜杯

取得条件：使用カンリリカ作为主控角色累积时间超过5小时

里の语り部
铜杯

取得条件：使用フリーダ作为主控角色累积时间超过5小时

奖杯说明：以上6个都是挂机奖杯，建议在整个奖杯补完计划的最后才进行，其实二周目通关之后这些角色的操作时间也已经不短（除非玩家一直只用主人公），所以各自挂一阵就可以收齐。这里可能有部分玩家不了解PSV怎么挂机，因为系统最长在停止操作PSV 15分钟后就会进入休眠。这里推荐大家一个挂机的好方法，就是插着电源，然后再将充电线的一段贴住PSV的屏幕，其实PSV的屏幕不只是玩家的双手，对这类橡胶电线套也会有反应，只要贴着屏幕，PSV就会误认为玩家在操作PSV，这样就可以放在一边挂机，定时回来看看获得该角色的挂机奖杯没有即可，若已经获得，则换人继续挂，直至全部得到为止，很方便吧（笑）。

くすぐられたがり
铜杯

取得条件：完成モモチャ的所有事件

奖杯说明：在特定的游戏剧情时段内前往“水上集落セルレイ”，与揭示板右边的小女孩NPCモモチャ对话可以触发事件，这时并选择第一项，就可以回复SP以及EXTRA槽。成功在所有时段与其触发事件就可以获得该奖杯。注意若期间错过一个事件，就需要到下一个周目才有机会获得奖杯，这里笔者会列出所有事件的适当剧情时机，具体剧情时机可参考攻略部分。

事件变化的时机

1.奥兹玛（オジマ）第一次加入队伍后。

2.结束水上集落赛尔雷（水上集落セルレイ）的剧情后。

3.在边境都市卡斯兰（边境都市キャスナン）与卡娜（カーナ）再次组队之后。

4.睿智之街海兰德（睿智の街ハイランド）遭到炮火袭击之后。

5.弗利妲（フリーダ）加入队伍之后。

6.在废都艾鲁多古（废都エルドゥーク）遇上圣兽爷爷（グラン・ルー）之后。

7.完成迷宫“コロニア魔法具研究所”之后

ゴシップマニア
铜杯

取得条件：购买情报屋所有的情报

奖杯说明：在特定的游戏剧情时段内前往“边境都市キャスナン”，与小巷的男子NPCマウス对话，并支付100G，就可以得知游戏中的一些杂闻情报。和之前的奖杯“くすぐられたがり”一样，该奖杯要获得所有时段的情报才能获得，以下是所有情报更换的剧情时机，具体剧情时机可参考攻略部分。

情报变化的时机

1.从边境都市卡斯兰（边境都市キャスナン）出发时。

2.完成水上集落赛尔雷（水上集落セルレイ）或树上科莫多（树上集落コモド）的剧情后。

3.亚特鲁与队友分开，一人在边境都市卡斯兰（边境都市キャスナン）时。

4.在边境都市卡斯兰（边境都市キャスナン）与卡娜（カーナ）再次组队之后。

5.睿智之街海兰德（睿智の街ハイランド）遭到炮火袭击之后。

6.弗利妲（フリーダ）加入队伍之后。

7.在废都艾鲁多古（废都エルドゥーク）遇上圣兽爷爷（グラン・ルー）之后。

8.完成迷宫“コロニア魔法具研究所”之后。

千伐の猛者
铜杯

取得条件：记录中怪物击破数（モンスター击破数）达到2000次

铁壁の防御
铜杯

取得条件：记录中Flash Guard（フラッシュガード）达到50次

刹那の见切り
铜杯

取得条件：记录中Flash Move（フラッシュムーブ）达到50次

疾空の连击
铜杯

取得条件：记录中Aerial Combo（エアリアルコンボ）达到1000次

终幕の绝技
铜杯

取得条件：记录中Skill Finish（スキルフィニッシュ）达到500次

见极めし一击
铜杯

取得条件：记录中Excellent Kill（エクセレントキル）达到500次

奖杯说明：以上均为累积次数奖杯，笔者尚未一周目通关的时候就已经全部获得。除“千伐の猛者”外，其余5个奖杯的相关效果发动方式已经在系统部分详细描述，请参考前文。

无赖の强者
铜杯

取得条件：在任务“剑术稽古志愿”中战胜デュレン

奖杯说明：可参考分支任务攻略的描述。

恶梦を超えし者
银杯

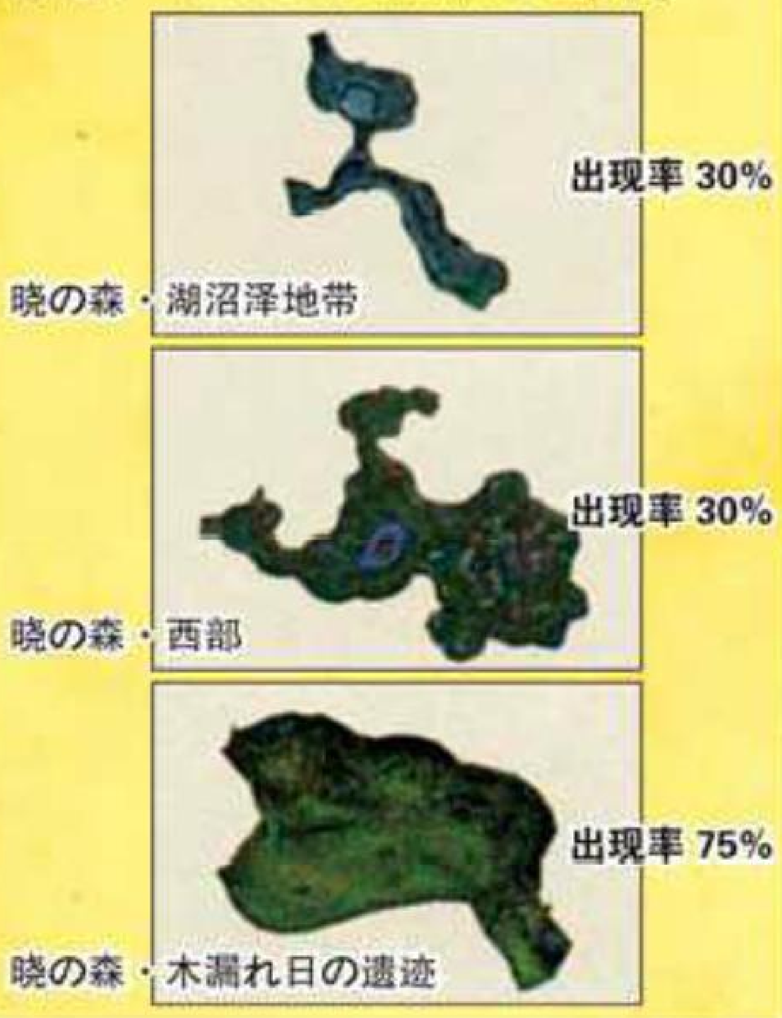
取得条件：Nightmare难度下通关游戏

奖杯说明：在二周目时选择该难度进行游戏是最有效率的方法，有了一周目的等级和装备，二周目即使Nightmare也不会太难。

黄金ハンター
铜杯

取得条件：击倒怪物G・ピッカード

奖杯说明：G・ピッカード是一只金黄色的小猪怪物，在游戏中的树海区域到处游走，并且只在夜间出现。相信玩家在树海期间就已经遇过一两次，但由于其移动速度极快，防御极高，初期难以将其击杀。G・ピッカード主要出现的区域总共有三个，分别为晓の森・湖沼泽地带、晓の森・西部以及晓の森・木漏れ日の遗迹。三个区域的出现几率如下三图。其中木漏れ日の遗迹出现率最高，玩家可以后期在这里蹲点，等到夜晚就进入该区域，很大机会能遇上，蹲点之前不妨先存档，可以S/L大法刷它出来。



树海の霸者
铜杯

取得条件：击倒怪物フォリアダロス

奖杯说明：フォリアダロス位于晓の森・东部区域的Lv59超强野怪，不吃任何异常状态（包括气绝）、攻击威力极其恐怖。论实力比因果の伪神 アカシアグリフ要棘手得多，可以说是游戏中的最强敌人。玩家挑战前最好通过分支任务“ハイパーな武器のテスト”获得最强武器和防具，并且强化后再向其挑战。另外还要带上充足的回复药，笔者也使用了不少血瓶才能搞定这怪物，另外该怪物经验也超多，笔者的角色58级时挑战它，将其击倒后就直接60级满级了……

みつしぃラヴァー
铜杯

取得条件：发现みつしぃ所有的隐藏场所

奖杯说明：みつしぃ是Falcom的吉祥物，像海濑一样的动物。获得该奖杯要触发一连串的寻找みつしぃ事件。以下为该事件的全部流程，只要按照步骤去做就能够完成这奖杯了：

1.前往睿智の街ハイランド，在上图位置就会发现みつしぃ，并触发寻找みつしぃ事件。

2.前往水上集落セルレイ，在如图位置发现みつしぃ，之后みつしぃ会离开。

3.前往边境都市キャスナン，在如图位置发现みつしぃ，之后みつしぃ会离开。

4.前往树上集落コモド，在如图位置发现みつしぃ，之后みつしぃ会离开。

5.前往历史を识る者の里ダナン，在如图位置发现みつしぃ，之后みつしぃ会离开。

6.前往ルーの住み处，在如图位置发现みつしぃ。装备魔法具圣魔の首轮后与其对话，会获得一定的宝石奖励。这时该奖杯也解开了。

达人の境地
铜杯

取得条件：所有角色的技能均达到Lv3

奖杯说明：首先玩家当然是要让所有角色都习得所有技能。游戏中除アドル拥有12个技能外，其余角色的习得技能数均为10个。另外游戏的角色习得技能为通过战斗随机习得，但只要多作为主控角色去挑战高级怪，很快就会学会。关于提高熟练等级，每使用一次技能，该技能的熟练度就会+1，玩家可以给该名角色装备装饰——技能熟练+4的“战士の刻印Ⅳ”，这样每使用一次技能就会+5点熟练，而装饰“スキルリングⅣ”可以通过节省SP消耗来增加技能的使用次数。至于刷技能的地点个人推荐是前往晓の森的入口（即晓の森・东）刷蓝色石碑右边的ボズオンガ（如下图）。

主要原因是该怪血特别厚，而且后期攻击力相对来说并不高，很适合玩家对其重复使用技能。并且它身上掉落的素材“暴兽の爪”以及“猿王の赤发”都能卖出不错的价钱，尤其暴兽の爪掉落数量不少，一般刷完一个角色的所有技能后，收集的素材都能够卖上十几万G。可以顺便帮助玩家快速赚够1000000G。

さすらいの富豪
铜杯

取得条件：金钱达到1000000G

マテリアルコレクター
银杯

取得条件：记录中素材图鉴达到100%

究极の武具

铜杯

取得条件：武器或防具强化至全属性+9

奖杯说明：这3个奖杯看似毫无关系，但其实从奖杯获得顺序来说，是从上至下的关系。“マテリアルコレクタ-”这个全素材奖杯，一般到最后会剩下可以让武器或防具强化后直接全+9的金の座台。这个道具可以在游戏初期的边境都市**キャスナン**的交易所中直接获得，但售价高达1000000G。因此从奖杯策略来说，应先通过收集地图作成率获得报酬、刷怪等方式来赚够1000000G，然后购买金の座台，最后直接对随意一件武器或防具使用金の座台强化至全+9。另外玩家强化时大可预先存档，等获得奖杯后再读档重新考虑强化哪件武器。

秘めたる商才

铜杯

取得条件：在任务“铁矿石の买い取り”、“临时店番の募集”、“银の买い取り”中，完成时均获得最高评价

奖杯说明：这个奖杯需要分别在分支任务“铁矿石の买い取り”、“临时店番の募集”、“银の买い取り”中均获得最高评价，因此若期间任何一个任务没有达成最高评价却存档覆盖，那么这个周目将注定无法获得该奖杯，只能到下周目重新挑战，因此每一步都十分重要。至于三个任务的最佳评价获得方法，分支任务攻略部分已经向大家说明。这里重新强调一下这三个任务获得最佳评价的判断方式：

铁矿石の买い取り：以6250G的价格卖出铁矿石。

临时店番の募集：获得报酬总括为“店の**オススメ**商品セット（特上）”。

银の买い取り：除卖出10000G外，还另外附加武器**クチバシハンマ-**给予玩家。

研ぎ澄まされし嗅觉

银杯

取得条件：记录中素材采集场所达到100%

奖杯说明：过程颇为痛苦的奖杯。迷宫内的采集点算是比较容易找齐的，即使有缺漏地图都会显示有多少个发现的采集点为采集。但注意即使地图作成率达到100%，也不一定代表玩家已经发现户外场景中的所有采集点，所以玩家在补完后一定要每一个地方仔细查找，进行地毯式搜索，确实是个累差事。

トレジャ-ハンタ-

银杯

取得条件：记录中宝箱发现率达到100%

奖杯说明：基本上和收集采集点采用同样的方法，同样即使地图作成率达到100%，也不代表玩家已经发现所有户外的宝箱。这里笔者为大家提供几个迷宫内比较隐秘的宝箱，希望各位没集齐的同学正好是缺这几个宝箱。

1.**トルメス**湖上遗迹入口左边的宝箱（如下图）。

2.**イルス**・中枢区画传送口后面的宝箱（如下图）。

3.古の地下遗迹BOSS前的区域，右边水路可以用**オジマ**的个人行动破坏水中的裂缝，进入尽头有一个宝箱（如下图）。

4.圣兽の住む处BOSS前右边区

域，利用**オジマ**破坏水中的石柱可以打通与入口水库的连接，路上一个宝箱（如上图）。

5.导きの塔后半段，一个需要**カンリリカ**的个人行动短暂开启的浮台，如图位置往下方跳落去，即可到达一个宝箱的旁边（如下图）。

アイテムコレクタ-

银杯

取得条件：记录中物品收集率（アイテム收集率）达到100%

奖杯说明：受各收集要素影响，建议在获得“**マテリアルコレクタ-**”、“完全なる地图”、“**さすらいの富豪**”这几个奖杯之后再考虑补完该奖杯（“**さすらいの富豪**”获得后才能够入手全能力+9的金の座台）。另外影响该奖杯获得的重要物品还有分支任务“**ス-パ-な武器のテスト**”、“**ミラクルな武器のテスト**”、“**ハイパ-な武器のテスト**”、“传说の武器”以及“**えがおのプレゼント**”的任务奖励物品，其中前4个分支任务由于存在武器的分支选择，玩家至少要二周目才能够全部获得（在二周目选择之前未获得武器选项）。玩家请务必对照分支任务攻略来分别获得获得。最后记得要将所有魔法具开放至2级。

澄み渡る记忆

金杯

取得条件：记录中记忆回收率达到100%

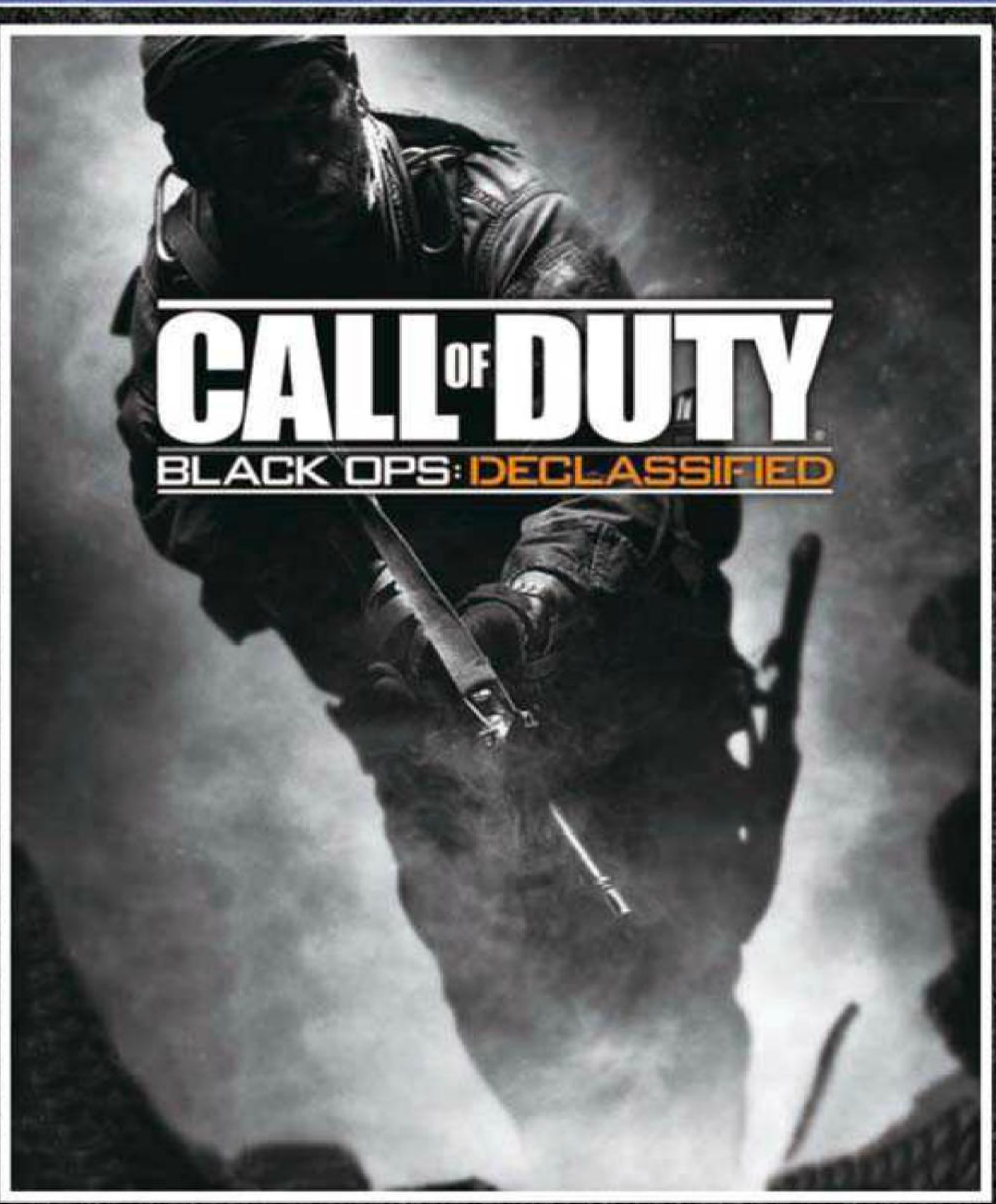
奖杯说明：难点比较少的奖杯，因为大部分记忆の欠片都在地图上标出位置，而隐藏的部分欠片各位在收集地图作成率的时候都会顺便一起发现。惟一容易遗漏的是位于ル-の住み处的一只小圣兽NPC，该NPC位于圣兽爷爷前，装备圣魔の首轮与其对话即可获得该欠片。

モンスタ-博士

银杯

取得条件：记录中怪物图鉴（モンスタ-图鉴）达到100%

奖杯说明：其实只要通关、期间的怪物都杀过一次，且已经击倒**G・ピッカ-ド**以及**フォリアダロス**的话，基本已经收集得差不多的了。提醒一下**コロニア**魔法具研究所中的双镰刀怪“**ゴ-デナス**”，该怪是通过两只镰刀怪“**デナス**”合体而成，玩家在迷宫期间可能会错过。



虽然说本作是《使命召唤》的系列作品，但其开发商并非Activision，而是由开发《抵抗 燃烧天空的》Nihilistic担当，总得来说本作确实少了点系列的感觉，流程也显得颇为短暂，但难度一点也不低，要获得白金奖杯可是需要一定的操作技术哦。本篇攻略将从基本系统、流程攻略、生存模式攻略以及白金攻略4部分为大家详细介绍，希望能够向玩家提供有用的参考。

文 酷洛洛 美编 Juxi

FPS	使命召唤 黑色行动 解密		必需记忆卡
	Call of Duty: Black Ops Declassified		2240MB
Activision	2012年9月20日	港版	1～8人
零售版：299港币/下载版：388港币	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上	

系统介绍

基本操作（默认键位）

按键	作用
L	放大准星
R	开火
→	夜间模式/枪支副武器（榴弹）
↓	开启奔跑
□	填装（短按）/捡取武器（长按）/触发装置
△	更换武器

按键	作用
○	趴下（长按）/蹲下（短按）
×	跳跃
左摇杆	移动
右摇杆	准星
SELECT	多人模式队伍状态
START	停止菜单

菜单说明

开始菜单

CAMPAIGN：战役模式，包括行动模式和时间挑战模式

HOSTILES：生存模式

MULTIPLAYER：多人模式（线上联机）

AD HOC MULTIPLAYER：面联多人模式

CREDITS：制作人员名单

战役模式菜单

OPERATIONS：行动模式

TIME TRIAL：时间挑战模式

SESSION SUMMARY：查看当前军衔

OPTIONS：设置

暂停菜单

RESUME GAME：返回游戏

RESTART OPERATION：重新开始任务

OPTIONS：设置

BUTTON LAYOUT：按键说明

QUIT GAME：退出任务

操作心得

有关准星灵敏度

游戏默认的灵敏度存在过的情况，不习惯的玩家往往会难以瞄准，解决方法为进入OPTION的SENSITIVITY进行设定，在进行行动模式时建议把值调至最低，而时间挑战模式可以适当调高一点。

辅助瞄准

当准星范围内出现敌人的时候，按L放大准星，准星中央就会对着该敌人，这时候只需要直接开火，就能够命中敌人。玩家可以运用这个办法，放大准星击杀一名敌人后立即松开L键，然后快速转移至另一个敌人附近再放大准星将其击杀，如此重复，就能够在短时间里击杀场景内的多名敌人。注意生存模式和各多人模式均无法使用辅助瞄准。

手榴弹

游戏中的手榴弹类型包括两种（不包括闪光弹）：分别为一般手榴弹以及粘性手榴弹。前者当投掷过程中遇到障碍物，是会出现物理反弹的，玩家可以利用这一特点，在门后往对面墙壁投掷手榴弹，让手榴弹弹墙送到房屋内的敌人附近；后者粘性手榴弹投掷时若碰到任何障碍（包括敌人和玩家自己），都会粘贴在该物体上。

匕首

只要触摸屏幕即可发动攻击匕首（其他图标除外），在贴近敌人的情况下，一刀必定能够将对手毙命。当然要接近敌人，这需要一定的时机和技巧。游戏中还有一种弹射式匕首（貌似只有任务“Rocket’s Red Glare”中可以捡取，其余情况只有多人模式才出现），可以当中距离武器使用，而且同样具有一击必杀的效果，射出去的刀子如果射死对手，还可以捡回来……弹射式匕首即使在没有弹药（刀子）的情况下，依然可以当普通匕首使用，区别只是按R来挥动。

蹲姿/爬行

当玩家选择较高的难度进行行动模式时，会发现敌人的开枪速度快，伤害高，如果直接站着出现，很可能会被直接秒杀，这里需要适当地以蹲姿甚至爬行的形式探身出去，可以适当降低敌人的命中，从而创造自己击杀敌人的机会。

狙击枪的瞄准

放大狙击枪的准星时会发现镜头经常摇晃，玩家可以通过长按背触板来“屏息呼吸”，使准星在短时间内不摇晃。

生存模式

该模式一开始玩家只有一支小手枪，要求迎击一波又一波的敌人并生存下来，画面左下方会显示当前一波的剩余人数，当全部消灭之后，地图就会出现物资箱随机提供玩家武器、弹药或者特殊武器。随着波数提高，敌人手上的武器也会越好，难度也会随之增大。该模式的评价取决于玩家在被击杀前所杀的敌人数，数目越多，评价也越好。有关各关卡心得，可参考后面的生存模式攻略。

时间挑战模式&心得

本作的战役模式包括行动模式以及时间挑战模式，行动模式的心得会在攻略部分详细说明，这里主要介绍时间挑战模式的心得。时间挑战模式其实就是“打靶”，玩家要一边往目的地行动，一边击杀路上的人靶。注意人靶中的小孩以及穿白衣服的胖子是不能够攻击的，一旦击中，默认评价就会直接减一星。时间挑战任务的目的都是在最短的时间内完成，基本上都要求玩家一边走一边打，一旦停下，就可能导致失去最高评价。另外这里建议玩家将准星的灵敏度调至1～2格即可。时间挑战模式总共有5个任务，要获得好评价，关键还是要看玩家的熟练程度，不过由于每个任务的流程都非常短，只要重复挑战几次，并谨记“一边走一边打”的原则，要全部获得三星评价，不会花很长时间。

行动模式全任务攻略 & VETERAN难度闯关对策

全篇攻略以REGULAR难度为准，不过由于各难度敌方配置基本相同，因此基本上全难度适用（个别不同点会在“VETERAN难度闯关对策”中说明）。注意每一个任务流程虽短，但期间没有CheckPoint，一旦期间角色死亡，就需要重新挑战任务。

Mission 1 CHECKING OUT

游戏中的第一个任务，不过敌方的命中还是挺高的，第一次接触这类游戏玩家需要在这里习惯一下。该任务主要目的是前往目标地点触发两个定时炸弹，如图提示时长按□即可设置。注意触发炸弹会进入倒数阶段，不远离爆发范围就会被波及。以下是流程要点：

1.一段即时演算的剧情后，玩家要用手枪击杀眼前第一个敌人。

2.消灭完第一个敌人后进去前面的小房间，墙上有各种枪支共玩家选择。整装待发后从对面离开小房间，按照画面提示在门前安放炸弹。炸开门后进入子弹时间，这里要逐一击杀4人，建议从左到右，子弹时间结束时没完全消灭也没关系，迅速后退到房间外面再逐一解决。

3.从楼梯下去击杀路上的1名士兵后，出来后要对付远处两波一共10名士兵（包括对面房间内），对方火力很猛，玩家要尽量利用楼梯做掩护，其中会有一人往玩家这边直接冲。另外由于大部分敌人都在远处，如果在之前小房间选择带有瞄准镜的枪，这里会稍微轻松一点。

4.从对面房间走出，会进入一段巷战，共有11名士兵（包括左边房间内），其中二楼有2名，建议优先解决。另外注意外面的卡车可以射爆，借此解决以其为掩体的士兵。

5.从小巷左边转出来到一个小棚房前会有5名士兵，留意其中1名在右边墙外，从远处慢慢逐一点杀即可。

6.进入小棚房安装第一枚C4炸弹，之后在倒数6秒的时间离开小棚房等待爆炸。随后小棚房出现新的路线，并且任务提示新的任务点。

7.再次进入小棚房，从左边炸开的缺口离开进入巷战，该场景内敌方共7人，同样要留意二楼的士兵。

8.从左边楼梯上二楼触发第二枚C4炸弹。安装完毕后左边会出现两个敌兵，这时会进入子弹时间，冷静将两人爆头，角色就会自动走到外面的阳台并跳下去，在炸弹爆炸的同时结束任务。

VETERAN难度闯关对策

第1步的对峙某程度上是最危险，玩家要迅速把准星拉到敌人头上将其秒杀，否则就是他秒杀你。第3步要小心向玩家靠近的那名士兵，必要时后退到楼梯上面。巷战尽量要“猥琐一点”，发现没有敌人时可以先投掷闪光弹再前进，避免有漏网之鱼从掩体背后偷袭，因为敌人一旦偷袭成功玩家就要重新来过了。

Mission 2

AIR TRAFFIC CONTROL

该任务由三大部分组成，前两部分是解救人质，玩家会拿着一支消声机枪，但这不是《MGS》，别指望可以潜入，玩家暗杀第一个敌人的时候就会被发现。解救敌人部分有时间限制，太磨蹭的话时间会不够。救出第一批人质后会补充一点时间。成功救出两批人质后，就进入第三部分，要求玩家前往目标地点呼唤轰炸机摧毁准备起飞的战斗机。由于没有Check Point，流程不短，所以一不小心被杀就要重新来。另外推荐捡起敌人的AK47使用，这样弹药会充足一点。

1.一开始的两名敌人是背对玩家的，很好解决，注意一旦击杀敌人或被敌人发现，就会开始倒计时（1分55秒）。

2.房间内第一层有3个敌兵，留意他们会投掷手榴弹，不过不时会把手榴弹丢到自己脚下……逐一点杀即可。

3.留意之后二楼楼梯处以及旁边的高台各有1名士兵。

4.走上二楼往右转入，远处有3名士兵，点杀其中两名后，最后一名会往左边逃。

5.往右通道直走转左，房间前有3名士兵。

6.房间内外共7名士兵，可以投掷一枚手榴弹进去，之后里面的士兵就会傻傻地涌出来，这时逐一点杀。也可以先用闪光弹将房间的士兵闪瞎。

7.从房间另一边出去，右边的另一个房间内共6名士兵，依然推荐先投掷手榴弹或闪光弹进去，再从门口外逐一点射。

8.清理完该房间的士兵后从尽头跳窗，之后进入子弹时间，将楼下挟持人质的3名士兵逐一点杀即可完成第一批人质的营救，注意不要射中人质。

9.之后限制时间变为50秒，这时先将右边4个士兵点杀，注意有两个士兵是躲在两边的墙背后。

10.前行转左有2个士兵在背对玩家逃跑，瞬间即可解决。

11.从右边转入房间会发现第二批人质，注意有

3名士兵在人质背后蹲着！建议往如图位置投掷闪光弹进去，这样背后的敌人就非常好解决了，完成第二次营救，任务更新。

12.走上楼梯，消灭路上的2名士兵后来到阳台，阳台有3名士兵，趁着没发现玩家快速击杀。

13.来到任务的最后阶段，玩家要按方向键→呼唤轰炸机炸毁地图上的红色标记的飞机，呼唤时画面会切换成轰炸模式，这时触摸屏幕的红色飞机，就会开始轰炸。留意期间会有士兵从地面往上射击，可以躲在房间里使用呼唤设备。摧毁飞机后完成任务。

VETERAN难度闯关对策

第2、3步都可以先用手榴弹扔进去，将对面的敌人引出来直接扫射，从而节省不少对峙的时间。第6、7步是本任务的难点，玩家要善用手上的闪光弹和手榴弹控制敌方火力，才有办法进去快速击杀，难免需要多尝试几次。另外建议突击时以蹲姿进入，可降低敌人的命中。VETERAN难度下第13步呼唤轰炸时切勿走出阳台，如图躲在门后呼叫即可。

Mission 3

ACTIVE MEASURES

从头到尾都是歼敌的任务，本关特有的下水道场景，需要开启夜视镜进行作战，敌人虽多，但由于夜视镜能很好地判断敌人的位置，整个流程还是相对轻松的。

1.一开始坐在椅子上的人不要去攻击他，不然会直接任务失败，等其被狙杀后任务才正式开始。

2.任务开始时留意右手边对面楼躲有1名狙击手（如下图），开启夜视镜头会看得清楚一点，另外右边二楼露台还有1名狙击手，这两敌兵

应优先解决。捡起刚开始被狙击的人旁边的文件包后任务会更新，同时解决地面的一批敌兵（共8人），留意不少敌兵躲在对面正在燃烧的汽车的背后，不太好瞄准。另外留意右边墙背后有持散弹枪的士兵。

3.从对面右边进入下水道，需要先破坏旁边的电闸才可以打开下水道前的铁门，铁门打开后会有1名士兵从楼梯走上来，守株待兔即可。

4.沿楼梯下去进入下水道，在一个大空间内有两波共18名的敌兵，不过命中率似乎不太高，另外这里同样混有持散弹的士兵，记得要保持距离，并借助墙壁做掩体慢慢逐一解决。

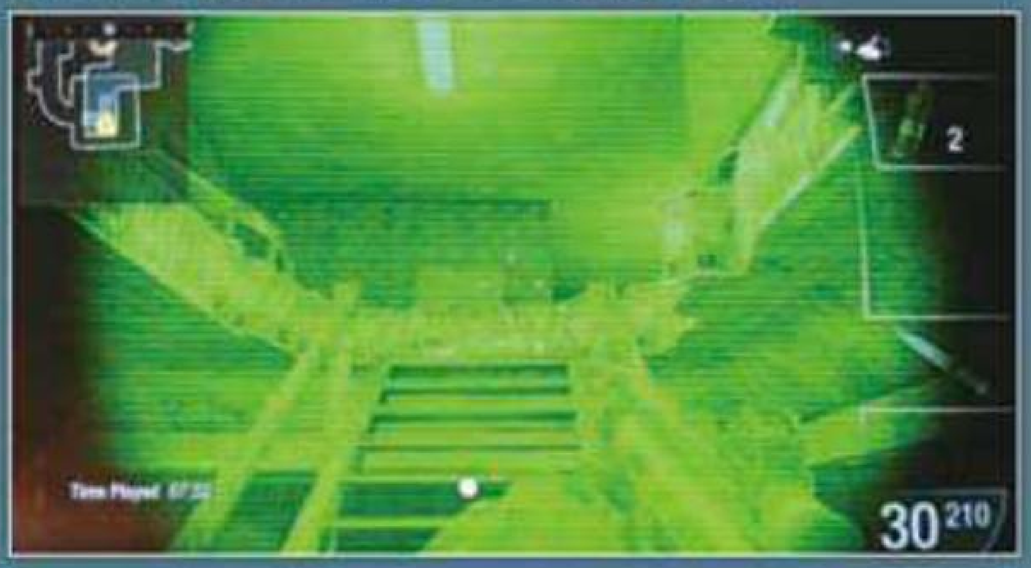
5.根据提示沿着通道到一个长廊的空间出现敌人，注意每清除一波，稍微向前走一段距离就会出现另一波，前后三波总共有11名敌人。

6.继续走到对面，根据提示往右走，路上有6名士兵在扎堆攻击玩家，可以用手榴弹一次解决。

7.继续前进经过楼梯上地面，立马有两个士兵在楼梯口等待玩家，消灭完之后离开建筑即可完成任务。

VETERAN难度闯关对策

第1步一开始就应该瞄准最远处狙击兵的窗口，先将其击杀后立即杀死右边露台的狙击手，另外建议蹲姿走出去。留意第2步靠近捡行李包时，散弹兵会立即从右边墙背后走出来，玩家可以瞄准前方并靠近行李包，等待其出来时立即击杀。第4、5、6步刚开始人多的时候，探头射击时建议直接爬着出去，会比蹲姿更为安全。在下水道千万别以为出现位置提示就代表已经清场，往往会有2～3名敌兵还在后面。第七步可以利用路上捡到的闪光弹先闪瞎地面的2名士兵（如下图），之后再上前攻击就会安全许多了。



Mission 4

GOT YOUR BACK

同样是歼敌任务。玩家一开始使用的是散弹枪，但由于该任务有不少远距离点射的场景，建议尽早更换。由于流程很短，只要小心谨慎的话，最高难度过关也不会太困难。

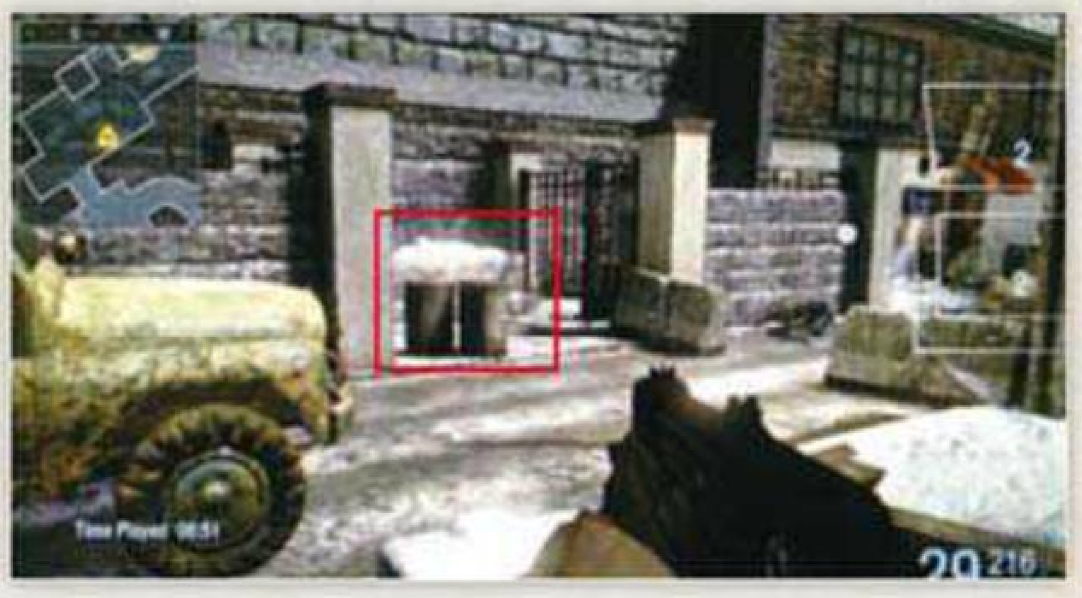
1.按提示炸开门后就是子弹时间，先利用子弹时间解决眼前4个士兵，推荐顺序为左2→左3→左4→左1，之后右边房间还有3名士兵，不要在房间内填装散弹，因为速度奇慢，随时可能被偷袭。

2.换走手上的散弹，换成敌人的MP5K或者PP90M1后从右边上楼继续在门口安放炸弹，爆破后进门利用子弹时间消灭4个士兵，顺序随意即可，之后捡取地下的文件从窗口跳下去（其实也可以无视，路过捡起文件就直接冲下去）。

3.直走进入左边的房间，消灭完5个士兵走到室外，留意室外比较空旷，应躲在门后面逐一点射外面的3名敌人，注意其中有一名敌人位置比较隐蔽（如图瞄准的位置）。

4.走到空地，右手边的大门内还有7名士兵，尽量保持距离逐一点杀。

5.从右边进入通道来到另一边的空地斜对面会有6名士兵，由于射程比较远，点射起来会比较费神，要多利用辅助瞄准。注意其中1名士兵是躲在斜对面路上的垃圾桶背后（如图）。



6.进入斜对面的房间，按照提示打开门，会上演一幕帅气的“人肉C4”，之后会进入子弹时间，将房间里的4名士兵（正中间的一名已被炸死，实际3名）消灭后即可完成任务。

VETERAN难度闯关对策

由于流程整体不长，也没有会往玩家狂冲的敌人，本任务要在VETERAN难度下完成，其实难度并不高。主要注意的是第5步不要冒进，“猥琐”是很重要的。

Mission 5
THREE POINT LANDING

依然是歼灭战，该任务流程中有不少敌人都会站在高处，玩家要多多留意周围的环境。

1.一开始玩家就被左右围困，先用手上的散弹秒杀左边2名背对的士兵，然后捡起地下的CARBINE Custom，利用货车头做掩护对付右边楼顶上的2名敌人，之后在对付地面的两波（2+5）士兵。注意CARBINE Custom可以使用榴弹帮助玩家远距离群杀。

2.从右边绕到背后房间，里面共有3名敌人，留意房间右边货箱的2名士兵，可以直接用手榴弹解决。

3.沿路进入到一个大货仓，里面先有10名敌人等候，注意右边在高处向玩家射击的敌人（左边也有一名），只能借助墙壁做掩体慢慢解决。

4.进入仓库内的一个房间，捡取里面的地图后，旁边的门会突然出现1名士兵，消灭后从该门进去。

5.进去后有3名士兵在巡逻，很好解决。从右边下楼，靠近门前时，

门会被士兵打开，直接用匕首解决掉。这时先不要出门，因为如图上面二、三、四层分别有一名士兵对玩家所在的门口处扫射。

6.之后走出门消灭地面共3名士兵，当靠近左边背后的门时就会炸开，这时出现4名士兵，由于十分集中，玩家可以先投掷手榴弹，然后再靠近触发爆门，这时4名士兵就会一同被手榴弹炸死。

7.从被爆破的门进去后，对面会出一大批士兵，共两波（9+6），留意第一波对面楼上有3士兵向玩家射击，依然优先解决。另外不要太上前，因为第二波的士兵很可能从左右包围玩家。

8.全清后往对面左边房间的门离开，刚打开门就有3名士兵正对着玩家，做好扫射的准备。

9.离开门口，左边会有两波士兵，玩家可以利用旁边的箱子做掩护，主要留意左边的士兵，部分是在对面2楼出现的。

10.在对面右边的房间门口安装炸弹，之后依然是子弹时间，留意消灭完里面的士兵，在对面门前背后的箱子堆，还躲着1名穿西装拿机枪的人（如图），做好回头开枪的准备。之后打开门即可完成任务。

VETERAN难度闯关对策

第1、3、7、9步都是难点。其中第3步左边高台的士兵非常难搞，当杀剩下1人时，可以在门边等其子弹射完，趁其上弹的时间再上前快速击杀。VETERAN难度下的第5步楼顶靠左多了1名士兵，即共4名。第7步要留意第二波的部分士兵是会主动往玩家这边冲锋的，要适当后退到门后等待其来到转角位直接击杀。

Mission 6
ROCK’S RED GLARE

任务目标是放置三个C3炸弹。本关流程虽短，但敌人数目不少，这里武器捡取方面个人比较推荐使用PP90M1，弹药足、稳定、伤害也不低。

1.一开始用匕首刺杀前面的1名士兵，之后捡起他的配枪。这时对面还有4名士兵，不建议逐一点杀，因为对面的房间会出现不少援兵，可以先点杀左边的士兵，然后投掷炸弹到对面的房间内，可以一次炸死3名援兵，之后再点杀解决剩下的士兵即可。

■杀掉图中士兵后就往其左边房间扔手榴弹。

2.进入房间会发现有一名士兵往外逃，立即对其扫射，之后外面的雪地共有3名士兵，其中一名要玩家走出雪地才会从右边房间出现，否则你往里面扔手榴弹都没用。

3.走出外面前往右边的房间，就会发现安装C4目标的导弹。上前到提示位置长按□键即可完成第一个C4的安装。

4.根据提示来到前面的房间，桌上有各种新武器供玩家选择，建议将手上的手枪换成爆破弓（CROSSBOW），后面会说到怎么利用。在前面的房间就是第二个C4放置位，这里有3名士兵在把守，很好解决，之后安装第二个C4。

5.从房间离开来到雪地，左边远处有两波士兵（共13人），对面敌人会放RPG，这里只能躲在掩体慢慢解决了，留意敌人会投掷手榴弹，玩家可以在手榴弹爆炸前靠近将其扔回去。

6.穿过一个房间来到另一片雪地，消灭右边的2名士兵后，继续前行会发现对面的火箭正准备发射。

7.这时对面陆续出现8名士兵，玩家现在可以利用之前捡取的爆破弓，点射对面士兵，随后的爆炸范围很大，可以将其附近的士兵一同波及，大幅提高清兵效率。

8.根据提示穿过一个房间来到导弹旁，靠近导弹就会自动触发剧情，随着玩家角色上前安装C4，并在火箭升空期间将其引爆，任务完成。

VETERAN难度闯关对策

留意第2步的雪地外的3名士兵，其中有一名红帽的士兵可能会从右边一边开枪一边靠近玩家，VETERAN难度的任务中最麻烦就是这类士兵。第4步的3名士兵中，有一名是手持散弹的，注意不要让他靠近。第6步右边的2名敌兵在VETERAN难度变成4名，其中新增的两名在对面的高台处，注意正对门口90度的右侧的士兵，如果出去慢了，就会被其蹲点射击，这样玩家会非常被动，建议直接走出去，趁其未靠近蹲点的掩体前将其击杀。第7步最后一个士兵需要玩家来到对面才会出现，注意其手上的散弹。

Mission 7 SELF DESTRUCTIVE

表面是救援，实际是歼敌的任务，刚开始桌上提供了不少武器，考虑到敌方数量较多，推荐AK74U Custom，还有前面敌兵掉落的AK47 Red Dot Sight（红点瞄准+两枪致命，很实用），后面的敌人会提供这两种枪的子弹。

1.留意外面敌兵数量为楼上2名、楼下3名，全清后外面就安全了。

2.之后来到一个两层的大房间，由于玩家所在的二楼有挡板抵挡楼下的攻击，可以先解决玩家所在2楼的2名士兵，再对付楼下的8名士兵。注意对面房间还有1名持枪的研究人员。

3.从楼梯下一楼，会找到被俘虏的人质，这时靠近会发现其已经死亡，这时要继续下去在提示的位置放置两个C4。期间有2名持枪的研究人员，很好解决，之后往里面的房间按照提示放置两个C4。

4.C4安装完毕后开始倒计时（时限3分30秒），这时玩家需要往回走，走上之前的两层房间，朝对面门口扔一个手榴弹，可以同时解决楼下不少人，注意楼上的士兵，由于对方有掩体，在楼下玩家会较难命中。另外楼下的敌人一共有两波，清完再走也不迟（全部总共14人）。

5.从1楼对面离开房间，期间消灭楼梯上的1名背对的士兵后，走上一个有五角星标志的设施，先解决右边的2名士兵再进去。

6.设施内敌人颇多，看见出现第一名士兵时可以先往对面扔一个手榴弹，清理完正对面的士兵后在对面蹲点，再消灭左边通道的三批士兵（总共18人），由于时间所限，必要时也不要吝啬手榴弹，可以顺手炸死躲在木箱后的士兵，防止上前时被偷袭。

7.全清之后，左边通道对面会有一名穿西装的男士以及两名士兵往外面的直升机上逃跑，玩家要做的就是在时间结束前将西装男士击毙，并靠近直升机，之后任务结束。

VETERAN难度闯关对策

要赶在要求时间内完成任务，这里玩家就要分配好手榴弹使用情况，笔者建议主要集中在第4以及第6步使用。其他地方还好，因为之前没有时间限制，这部分玩家慢慢来即可。

Mission 8 OPS M.I.A

以狙击为主的任务，期间有一段需要近距离火拼。玩家要保护开始被俘虏的目标免被杀死，同时消灭所有敌人。全部共33名敌人（被保护目标击杀的1名也算在里面）。

1.一开始别急着开枪，等待被俘虏的保护目标抓住最前面的黑衣人后再开始行动（有文字提示）。先狙杀左边的2名黑衣人，然后再狙杀右边的3名敌人。这部分是保护目标最容易被杀的部分，所以玩家的狙杀效率要高一点，之后的流程都比较安全。

2.随后对面远处的建筑就会走出两名士兵，依次狙杀后会提示离开所在的狙击点。

3.按△把手上的狙击枪更换为轻型机枪,将楼下的3名黑衣人清除掉，房间里左边的桌子上有M16以及.357 MAGNUM，外面的露台还有RPG。

4.击杀完黑衣人后重新更换狙击枪走到阳台开始保护目标，这一波陆陆续续总共有15人，其中不少还在对面两边的楼上。注意这时敌人不只会攻击保护对象，还会攻击玩家，所以不要太暴露自己。另外请注意如图位置，狙击枪是无法透过车的空隙狙击敌人的。

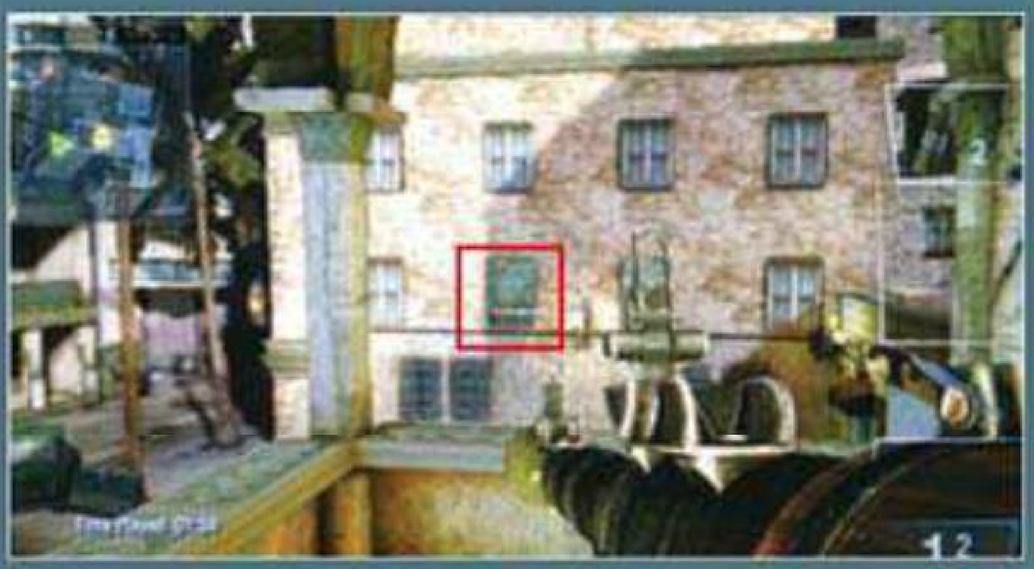
5.之后会有一辆军车驶来，并放下5名士兵，玩家不妨拿起地下的RPG，趁着他们从车上下来时轰炸。

6.最后是右边楼上的2名黑衣人，由于他们各自所在的房间是互通的，一发RPG可同时解决，随后完成任务。

VETERAN难度闯关对策

VETERAN难度下第3步的黑衣人变成4个。第4步出去后建议先把手上的机枪立即更换成地下的RPG，然后如图顺序打法：先击杀A点的两名敌人（之前也可以先狙杀E点其中两名敌人，但不要全杀，否则B点的敌人会提早出现）。等击杀完A点两人后立即更换RPG，对准B点的墙上发射RPG炸死两人（B点的两名黑衣人会直接射击玩家，威胁极大，所以才选择RPG快速解决），这时VETERAN难度下新增的C点就会出现1名敌人（同样以玩家为优先攻击对象），这时先立即趴下，再慢慢蹲起来对其点射（也可以RPG）。之后转而狙杀D点的黑衣人，之后E点就会出现新增援，不过这部分至第5步威胁都不大，慢慢狙杀即可。

最后玩家要留意第6步，VETERAN难度下若不能快速击杀楼上两名黑衣人，保护对象就会立即被秒，玩家可以把手上的RPG留最后一发到这两个窗口(如下图)，一发即可解决两人。



Mission 9 ESCORT SERVICE

本任务敌人数量非常多，经常会出现被敌人包围的情况，因此玩家要随时留意弹药的情况。另外过程中玩家可以获得两个机枪塔，可以大幅降低流程的难度，要善用。另外在REGULAR难度下，前5步其实都可以直接顶着敌人的炮火走过去的……

1.一开始地下有一堆武器选择，建议先用着GALIL Custom，M60也是不错的选择，稍后再把手上的手枪换成敌人的AK47。走出房间就会出现敌群，一共两大波，共13人，其中第一批的4人会从对面破窗而进，玩家可以把手榴弹扔到对面地下，再上前触发其破窗，即可直接炸死四人。之后再躲在门后慢慢解决对面的援兵。其中一个敌人掉落的AK47带Red Dot Sight，建议捡取那一把，更方便瞄准。

2.绕到右边的小房间,这时右边会穿出两名士兵，另外房间对面楼顶有一名敌人，要对窗外射击才能将其打下来。

3.往左边离开房间，对面总共有7名敌人，虽然之前有狙击枪捡取，但由于对方火力太猛，不建议逐一狙击，依然推荐使用AK47远距离点射，效果也不差。

4.下楼梯会看见地面有个机枪塔，捡起它后触摸屏幕左边的机枪塔图标，然后在如图位置按R放置。之后对面就会涌现一大批敌人，玩家不必慌张，机枪塔会帮助玩家解决1楼的所有敌人，玩家需要做的是蹲在掩体背后，把枪口瞄准2楼左边的入口，将那里出现的敌兵（总共9人，每批3人）逐一扫射下来（也可以直接往下跑）。

5.全清后走到对面，先将右边通道的1名敌人击杀。然后走进左边房间捡取第二个机枪塔，再往右边通道继续走。

6.来到一个停车场，这里的敌人不仅多而散，还十分会找掩护。先消灭门前的第一批敌人，等外面暂时安全的时候，将机枪塔放置到停车场中间，然后玩家到对面吸引敌人出来，这样原本躲在各处掩体的敌人就会站起来，这时机枪塔将可以将他们全部扫死，玩家只要解决其他漏网之鱼即可。

7.按照提示来到需要放置炸弹的门前，炸开门后进入子弹时间，这里玩家要消灭3个敌人，注意速度要快，否则正中间的解救目标就会被杀死。建议击杀顺序为左→右→中。

8.救出人质后需要将其护送到指定位置，先击杀路上1人，然后来到一片停有直升机的空地，但这时遭到敌人的RPG袭击，人质则躲在门后面，玩家开始先躲在货物背后回避RPG，然后继续在掩体后面将陆续出现的敌人逐一清除，全清后人质从门后出来上直升机，任务结束。

VETERAN难度闯关对策

第2步窗外的敌人意外的厉害，玩家冒头的时候要谨慎。第6步的VETERAN难度下难度甚高，这里详细说明一下战术：打开门刚进入就会出现第一批敌兵（5人），这时立即退到门后面慢慢解决，当消灭剩下最后一人时，其必定会主动慢慢上前靠近玩家，这时只需要守株待兔即可。当上前触发第二批敌兵（3人）时注意停车场入口的门会关上，若玩家使用机枪塔，建议将机枪塔放在如图B点，自己则躲在如图A点向对面门出现的敌兵进行射击。若不使用机枪塔，则只能在C点借助掩体慢慢将敌兵逐一击杀了。当靠近对面门的时候，对面两边的第三批伏兵就会出现，若使用机枪塔，玩家只要在A点留意靠近的敌兵即可，若没有使用机枪塔，可以先往对面投掷一枚手榴弹，然后再触发第三批敌兵（4人），炸死一批后立即躲回C点再慢慢清除两边剩余的敌兵。

笔者更建议把机枪塔留在最后的第8步，因为那里的掩体实在难以无法抵挡来自两边的炮火，后部分的敌人甚至会一起涌上来，若有机枪塔，就可以专心防御其中一边，不用担心被围攻的情况了，建议玩家副武器选择M60，这样的话在迎击大批敌人时就不担心要上子弹了（也绝对不能用M60上子弹，否则……）。

▼推荐第8步机枪塔如图摆放。

Mission 10 HOSTILE TAKEOVER

行动模式的最后一个任务。至于枪械选择方面，敌人的M60和AK47都不错。流程不是太长，其中子弹时间环节颇多，按照下面的顺序提示击杀的话基本没多大问题。其中战斗最激烈的是第3步，不少敌人还会主动上前进攻，需要注意。

1.一开始先击毙楼上没有察觉玩家的3人，推荐顺序为左→右→中，之后再利用高度优势，将楼下四人逐一爆头。往对面楼梯前进期间，楼下会出现3名黑衣人，位置分别为大门口、中间的箱子背后以及内里过道旁边。

2.从过道来到门前用炸弹爆门，进入子弹时间，这里有5名敌人，推荐先解决中间的三名，然后再分别解决最左以及左右的两人。子弹时间结束后右边会出现两名援兵，其中一名会直接往玩家身边冲，因此举着枪守株待兔即可。

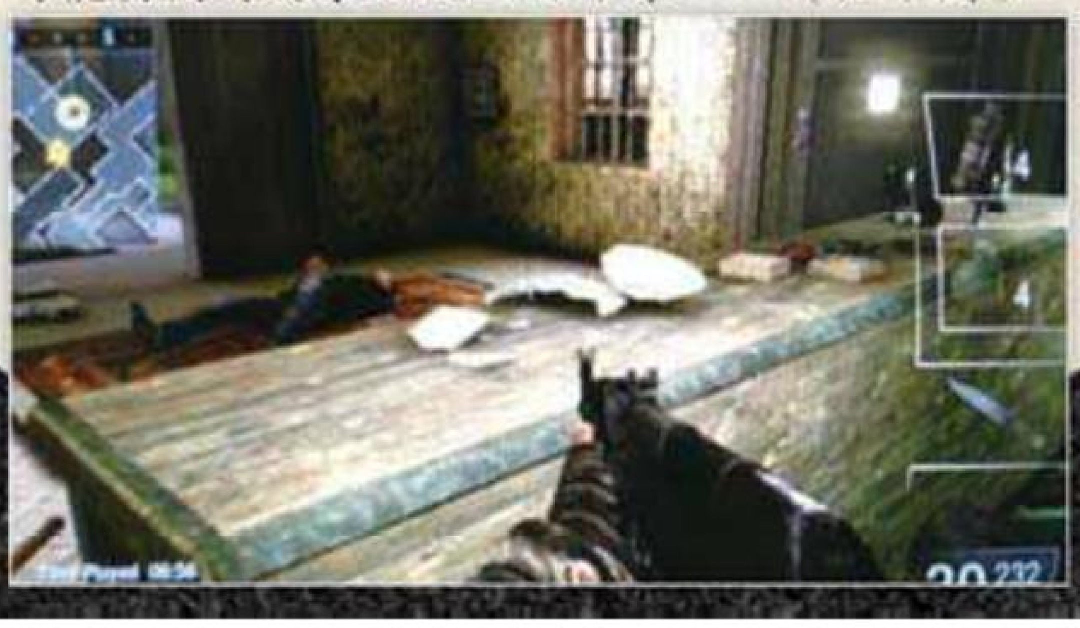
3.往前到出口会发现有一批敌人正往右边逃走，玩家这时可以尽量多杀几人。之后出去时要小心右手边拐角的通道内会有不少敌人，其中会有一名穿黑衣服的敌人拿着机枪疯狂向前冲，建议先投掷闪光弹到转角位置，然后再上前扫射会比较安全。

4.从通道出去会发现对面楼顶出现许多敌人，这时迅速往后退，友军的直升机就会出现在上空帮忙杀敌，之后你会看见敌人莫名其妙地逐一倒下，自己的分数在不断增加，玩家主要注意前方有没有敌人漏进来即可，当听不见直升机的枪声时就可以走出去，靠近右上方的门口时会有敌兵出现，这时直升机依旧帮你解决所有问题。

5.从左上的门口进去，这时会发现目标的白衣人正在逃跑（玩家是杀不死他的），这里小通道到房间总共有5名敌人，比较分散，可以轻松地逐一解决。

6.根据提示在前方的门上安装炸弹，爆门后依然是子弹时间，这里有4个敌人（白衣人依然逃跑中），留意桌上的白粉袋尽量不要射穿，否则会对视线造成一定影响。

7.在旁边门上安装炸弹，目标的白衣人突然踹开门，炸弹也同时爆炸，这时要与眼前的敌人进行子弹时间的“单挑”。若一定时间内未将其击杀，玩家角色就会直接死亡。注意若瞄头的话一定要放大准星，否则会射不中。击杀后任务完成。另外不要企图走进酒吧台后面，否则可能会因为场景BUG而出不来……（如下图）



VETERAN难度闯关对策

第2步的子弹时间，以及第3步的拐角是VETERAN难度下最困难的地方。尤其是第3步，敌人火力非常凶猛，而且那几名直接冲过来的西装家伙非常可怕。玩家在拐角处切勿吝啬手榴弹和闪光弹。另外第4步同样要留意漏进来的敌人，必要时先投掷一个手榴弹到对面，再上前触发直升机出现，时间刚好的话可以直接炸死准备冲过来的敌人。

▲从这里开始至直升机帮助玩家扫敌之前都是本关的最大难点。

生存模式全3星评价攻略

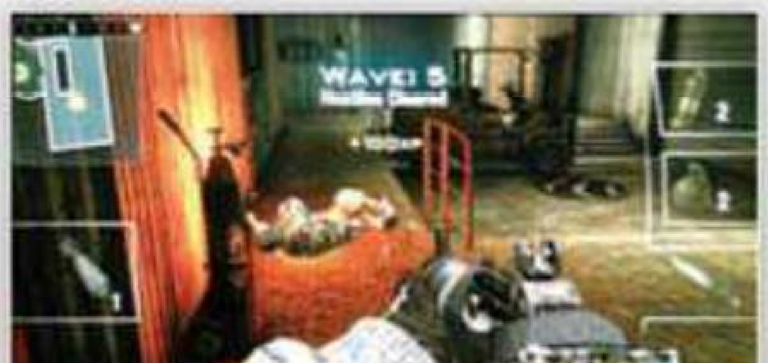
生存模式通用心得

1.该模式无法辅助瞄准

和多人对战模式一样，生存模式下放大准星时，准星中央是不会自动瞄准附近的敌人的，因此这里要求玩家有更好的操作和更快的反应。因此也推荐将右摇杆的灵敏度适当调高（也不要太高），这样可以加快转向，以应付敌人包抄情况。

2.第3波开始出现的“自爆兵”

该模式下第3波开始，会随机出现身穿迷彩服，带着黑头罩的敌兵，这些敌兵一般会比其他敌兵更主动靠近进攻，并且这些敌兵被击杀后，身上会出现红光倒数，之后就会自爆，对附近的玩家造成伤害。这里涉及一个技巧，玩家可以利用这些自爆兵来快速收拾其周围的敌兵，因为其自爆时同样会对其他敌人造成伤害，所以一般来说，当看见多个敌人站在一起时，玩家就可以优先击毙自爆兵，一来解除自爆兵靠近的威胁，二来可以帮助玩家消灭敌人。



3.第1、2波，第13、14波必定是散弹兵。

该模式第1、2波的敌人必定为散弹，因此难度很低，基本就是送给玩家的。另外该模式每12波是一个小循环，而从第13、14波开始，敌人手上的武器就会变回第1、2波的散弹，这时难度也会突然降低。因此只要熬过第12波，后面的两波也是送的。

4.闪光弹与手榴弹

该模式每一个关卡刚开始都会提供一定的闪光弹以及手榴弹，惟一能够补充的方法只有靠清除每一波敌兵后可能会出现的弹药物资箱（以弹夹图标表示），由于补充是随机的，所以使用时要分外珍惜。其中闪光弹是最适合在被敌人包围时用于救场的。至于手榴弹方面，除非双方距离特别远，否则本人还是建议尽量少用，因为经常会出现往中距离的人堆扔一个手榴弹，敌人全部就发狂地往自己这边冲，部分还一边开枪一边跑，会把自己的防守战术整个打乱掉，当然会有个别防守位置是例外，在地图详解会逐一介绍。

5.同屏最多8名敌人

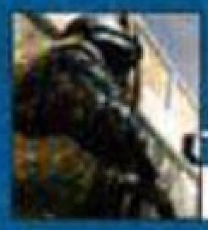
该模式每一波的人数一般为12～16人，但同一场景内出现敌人数目最多只能是8人。当地图上出现敌人数目达到8人，而剩余人数又在8人以上的时候，每当玩家击杀一名敌人，另一名敌人数秒后就会从地图的随机位置刷新。这时要分外小心，因为个别敌人可能会在玩家的防守点附近刷新，有时候敌人在背后放冷枪自己也可能没有察觉。该模式下停止界面可以直接观察地图上敌人的具体位置，因此在敌人数目高于8人的时候，玩家要多按START查看新敌人在什么位置出现，好预先想到对策。

6.机枪塔与呼叫导弹

有时候玩家会通过物资箱获得机枪塔和呼叫导弹（均有相应的特殊图标表示），这两者都是游戏中的大杀器。其中机枪塔是最为实用的，只要往人多的地方一放，敌人就会滚滚来，但几秒钟之后都得躺在地下，只要注意机枪塔的摆放方向要面向敌人即可，一般机枪塔都是留在较后的波数才实用，避免浪费。至于呼叫导弹，实用度会略低一点，不过也能用于清除室外一定范围内的大批敌人，视情况使用即可。

生存模式各地图详解

如行动模式一样，要获得好评价，关键是要“猥琐”，这里最重要的是得找到容易躲藏的地方。虽然各地图大部分场景都是两边通风，但其实还是有个别只有单独出口的小房间可以提供玩家驻守，各地图的主要思路均为躲在这些小房间或者容易遮挡的小空间，等待敌人主动过来，再一个一个击杀，因为只有这样才最稳妥，任何游击战术都可能遭到刷新的人的伏击或围攻。下面开始笔者介绍各地图的最佳躲藏位置以及作战方式。



WINTER BREAK

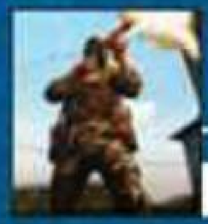
3星所需杀人数：150人

严格来说，这地图并没有一个安全的单通道空间，不过由于质要求150人，其实只要熬过10波就可以获得。要说相对安全的地方也不是没有，就是如图A1·2点——右下方两个大货柜的中间位置。这个位置是敌人无法走上来的（A1玩家需要跳跃才能进去，A2可以直接步行进去，但电脑还是不会走进来），自爆兵的爆风也不会波及到这里，不过这里需要玩家主动探头去射击来自四周的敌人。该地图的敌人经常卡在B点，当清得差不多的时候就可以走出来主动收拾残局。

RVN TRAINING

3星所需杀人数：150人

该地图也没有单通道房间，但防守点对比WINTER BREAK安全不少。如图A1·2点就是玩家主要躲藏的地方，玩家平时只要射击楼梯下面的敌人就可以了。敌人一般会在楼梯旁慢慢走上来，而且两边出口有一面墙隔挡，所以即使被包围，也有时间逐一解决。若个别地方有敌人卡住不动，玩家可以从A1走出去吸引敌人，然后快速回去防守。剩余的敌人多数会在B点或C点，当杀剩3、4人时才建议主动出击。



MUTUALLY ASSURED

3星所需杀人数：250人

最后的地图某种程度上可以说是最好防守的一个，玩家只要在A点的货车内部的垫子上蹲着就可以（需要跳两次上去），这时会发现敌人主动走过来，并且大部分都卡在货车外面上不来（偶尔会有个别士兵在C点掩体背后防守，但数目也不会多，主要在A点旁边）。由于第3波之后会有爆破兵，当敌人凑过来差不多的时候，就可以往下面扔炸弹，或者走到旁边把爆破兵射死，爆破兵的自爆就会顺便把其余生还的敌人全部炸死，非常痛快。不过玩家在A点也要留意个别敌人会从D点向玩家射击，平时可以蹲在A点从远处射击E点以及F点的敌人，就可以避免这一情况了。A点防守位并没有收拾剩余敌人的方案，因为敌人最后都会卡傻傻地在A点或者C点。

另外二楼的B点也是一个不错的防守位，为单通道的房间，不过笔者经常在那里失守，玩家可以根据实际情况和习惯选择。

HOSTILE INTEL

3星所需杀人数：200人

该地图不仅有单通道房间，而且相对安全的防守范围还非常大，最保险的防守点位于A点，可以同时抵御从B、C点上来的敌人。玩家也可以在B点的楼梯旁或者C点的上下楼梯防守。尤其是C点玩家站在高处，很容易收拾从下面楼梯上来的敌人。至于B点有一个地方要注意，当站在外面楼梯时，会吸引来自左边的所有敌人，这时不建议玩家站在外面射击远处而来的敌人，吸引完敌人后应该立即返回A点，不然新敌兵可能会在A点外面的大房间刷新，这时就会造成被包围的局面。

剩余敌兵的处理方法为从C点下楼梯到D点，这样大部分不会上来的敌兵就会开始聚集到D点下面的小通道，由于通道为长直线，所以很好对付。

HOSTILES ON THE RANGE

3星所需杀人数：200人

如图标注的A点是主要的防守点。敌人会从旁边的B点以及对面的C点走过来。这里就没有之前那几关相对安全了，平时要稍微主动一点出去攻击，当敌人一多就快速范围并蹲在A点，只要往上瞄准方向，基本可以一枪一爆头，注意第3波后出现的自爆兵，一定要优先将其解决，否则其靠近时难免会受到一定伤害（不过大多数情况都秒不到玩家，可放心）。剩余的敌兵一般会聚集在地图的右下方，玩家可以主动从B点走到D点站一会，然后敌人就会全部走出来追击玩家，这时可以选择在B点防守，或者返回A点蹲点也可以。

白金攻略

奖杯综述

别看本作被外媒戏称“只要45分钟就能通关”的游戏。要拿白金奖杯，可不是四五小时就能解决的问题。虽然主要的行动模式各任务流程都很短，但由于没有Check Point，一死就注定重新挑战，在刷VETERAN难度时难免要挑战好十几次，十分考验玩家的技巧。至于时间模式，虽然要全3星评价不会太费时，但也需要一定的操作意识。生存模式则考验玩家的耐性，因此走左某一步就可能会前功尽弃。剩余的各种累积以及条件奖杯中，有个别极为麻烦，甚至考验玩家的“人品”，因此获得本作白金奖杯，某程度来说还是挺有成就感的。幸好本作并没有任何联机奖杯，毕竟那多人模式的网络环境和闪退问题实在令人堪忧……

奖杯收集推荐步骤

1.先随意打通一次行动模式，也是惟一享受游戏的时段。
2.开始挑战行动模式的VET-ERAN难度。
3.挑战时间任务的全3星评价。
4.挑战生存模式的全3星评价。
5.开始在行动模式中补完剩余的条件和累积型奖杯，全部选择最低的REGULAR难度。

奖杯总数	34	铜	18	银	11	金	4	白金	1

白金难度	8/10
白金所需时间	约20小时（根据个人能力与运气会有所变动）
在线或联机奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	奖杯“Blood and Guts”可能不会立即出现，但会随其他奖杯获得后一起取得
硬件需要	无

No More Worlds to Conquer（白金）

取得条件：获得除此外的所有奖杯

Can't Beat Fresh Meat（铜杯）

取得条件：以任意难度开始行动（Operations）模式

Bang for Your Buck（银杯）

取得条件：在任意行动中用一颗手榴弹干掉4个敌人

奖杯要点：流程中人堆一大把，在第一次流程中就可以获得该奖杯了。

Cut and Run（银杯）

取得条件：在任意行动中使用匕首干掉5名敌人

奖杯要点：随便拿刀子乱刺即可，不用多解释的。

Headbanger（银杯）

取得条件：在任意行动中连续爆头10名敌人

奖杯要点：注意是要连续爆头，期间有一敌人死在爆头以外的死法都要重新计算，推荐任务为ESCORT SERVICE，刚开时那堆敌人足够玩家慢慢瞄头了。至于选择难度……当然选择最低的。

Parking Violation（铜杯）

取得条件：在任意行动中总计摧毁20辆车

奖杯要点：笔者在一周目通关的时候就自动解了，似乎重新挑战也会累计其中。还有一个方法是在时间模式的speed frag里刷（需要玩家投掷手榴弹那里）。

A Need to Bleed（铜杯）

取得条件：在任意行动中总计近战干掉100名敌人

奖杯要点：累计型奖杯，够100人自动获得，无需完成任务。

Extreme Prejudice（铜杯）

取得条件：在任意行动中5秒内干掉10名敌人

奖杯要点：推荐任务为ESCORT SERVICE，武器选择M60。一开始先顶着炮火一直奔跑到右边的小房间，路上的敌人已经不止10人。躲进小房间后等待之前路上的敌人聚集到们后面，就可以投掷手榴弹过去，手榴弹爆炸的一瞬间立即上前用M60扫射，争取在5秒内解决10人。该奖杯即使未完成任务也可以获得。

▲一开始应躲到这里等待敌兵聚集在们背后，然后就可以准备开杀了。

Justice Is Blind（铜杯）

取得条件：在任意行动中通过闪光弹干掉眩晕中的4名敌人

奖杯要点：在行动模式的AIR TRAFFIC CONTROL中，闪瞎两个房间内的敌人足够玩家拿这个奖杯。

Stick It to the Man（铜杯）

取得条件：在任意行动中使用粘性手榴弹干掉5名敌人

奖杯要点：注意这里不是同时炸死5人，而是分别用5个粘性手榴弹粘在敌人身上将其炸死，推荐关卡为行动模式的SELF DESTRUCTIVE，貌似也只有这一任务才有5个粘性手榴弹……

Bang-up Job（银杯）

取得条件：在“Three Point Landing”中使用RPG干掉15名敌人

奖杯要点：整个任务总共有4个地方可以捡取RPG，4×3=12发，要杀15人并非难事（笔者用前两管就已经杀够15人了）。而且本关敌人密集地方很多，多找人堆轰过去就行。注意每一管RPG用完后不要直接靠近第二管RPG，否则会默认为捡取弹药，这样的话只能多获得两发，要把手上空弹的RPG更换为地面随便一把武器，然后再用那把武器交换地面的第二把RPG，才可以拿齐3发炮弹。下面列出4管RPG的具体位置：

第1管&第2管：刚开始坠毁直升机的旁边（上图）。

第3管：大仓库的地上（上图）。

第4管：在最后的子弹时间门前的雪地上（上图）。

Conservative Values（银杯）

取得条件：不上弹的情况下完成“Escort Service”

奖杯要点：由于不能更换子弹，这里推荐使用100发的M60，另外为了节省子弹的使用，这里需要玩家直接奔跑穿过之前的路段，只在停车场、救人质以及最后阶段用枪杀敌，其他时候如非危机基本不开枪。注意这里记得捡取两个机枪塔，一个用于停车场，一个用于最后阶段。笔者获得该奖杯时，只使用了51发子弹用于杀敌，所以只要前阶段一直跑，基本不会有什么问题的。

Going Ballistic（铜杯）

取得条件：在“Rocket's Red Glare”中使用弹射式匕首（Ballistic）干掉10名敌人

奖杯要点：任务在开始对面房间内就能够捡取弹射匕首，匕首只有3发，射杀敌人后可以靠近尸体捡回弹出去的刀身。另外即使没有刀身，也可以拿着没有刀身的弹射匕首上前直接R死敌人。够10人即可正常用枪射击，完成任务后获得。

Pure as the Driven Snow 银杯

取得条件：无伤完成“Rocket's Red Glare”

奖杯要点：，注意要在REGULAR难度下进行，否则就是自讨苦吃，下面会详细说一下各场景的无伤对策，只要熟练按照以下步骤进行，要拿无伤奖杯并不难。

1.用刀刺杀一开始的士兵后，先往如图位置扔一个手榴弹，然后立即射杀图中右边的士兵，这样房间内就会立即刷新3名新援兵，这时炸弹刚好爆炸，将里面的3名士兵炸死。

2.当射杀右边士兵后立即把头转去掩体右边，这时右边会刷新3名新士兵，一开始这几名士兵不会立即攻击玩家，要趁机会借助辅助瞄准快速逐一射杀，否则有可能被他们反击。

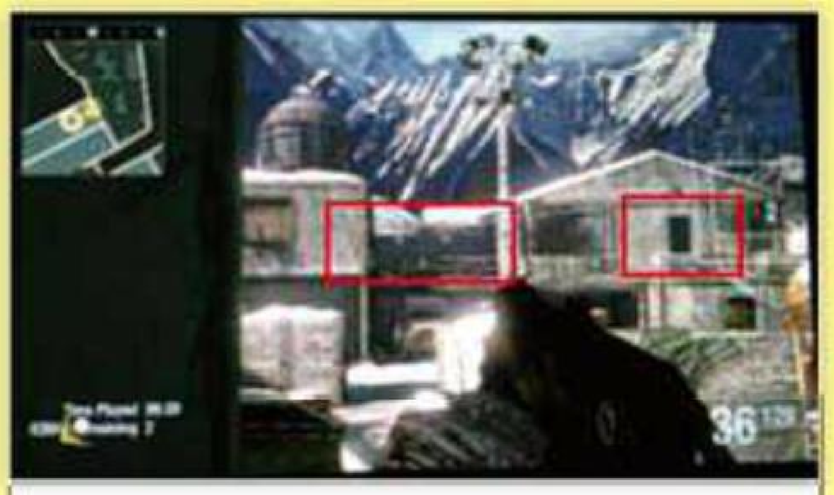
3.进去小房间，这位置会有一名士兵往回跑，直接射杀。

4.该位置如图A、B点会依次出现一名，注意其中B点的第二名敌兵较容易射中玩家，杀死A点的士兵后大可躲在房间内等待其走到C点，这样他的火力会有所降低。

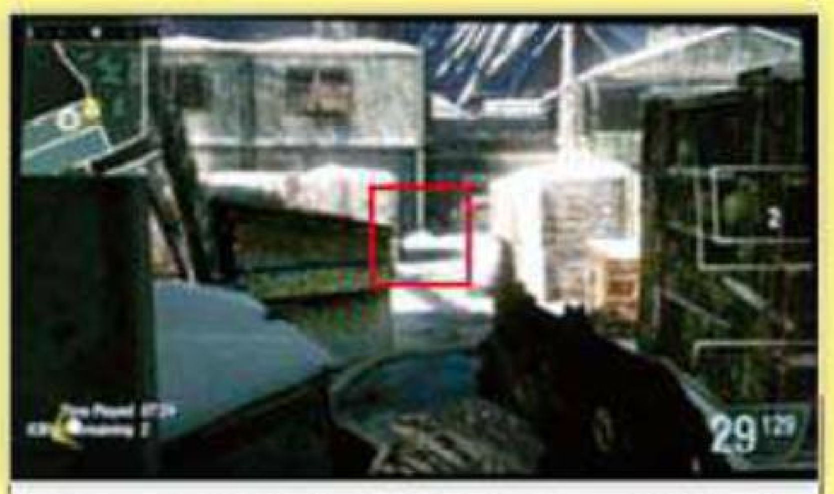
5.走出去后如图位置会出现一名散弹兵，玩家可以往后退一点，这样散弹就会射不中玩家了。

6.来到一堆武器的桌子前，先捡起CHINA LAKE榴弹发射器，冒头到外面后发射一炮立即退回房间内，一般一炮即可炸死驻守在第二枚导弹的3名士兵。

7.不用走出去，大概在这个位置，室外就会有两名士兵，一名往左逃，一名躲在后面的木箱，攻击意识都很低，依次射杀，或者直接用榴弹轰过去。



8.之后就是本关最难无伤的地方了。首先躲在这里将对面桥上一次出现的两名士兵，以及右边拿着RPG的士兵依次射杀。期间多数会有一名士兵躲在你所在掩体的前面，注意。



9.之后往这个位置投掷一枚手榴弹，多数会炸死两人。

10.对面小屋的这个位置有一名士兵，想避免对枪的话可以用榴弹发射器以如图角度射出去，直接秒杀之。

11.之后往这个位置投掷手榴弹或者榴弹，一般可以炸死2～3人，之后剩余的士兵（一般1～2人）就很好解决了。之后要返回之前的武器桌子上，把空弹的榴弹发射器换成RPG或者爆破弓，后面会用到。

12.要以最快的速度穿过房间走出雪地，这里如图位置A、B点出现两名士兵，其中B点的士兵会往右边的掩体移动，要以最快速度将两人射杀，一旦那士兵躲到B点，就会遭到反击。

13.往右走触发导弹准备发射，这时迅速往如图A点小房间发射RPG或者爆炸弓，可以一次炸死2人，之后房间会继续出现士兵，再发射一发，可以解决3人。再往B点发射爆炸弓或者RPG，可以解决剩余的两人。

14.走过对面小房间前，一定会有一名士兵出现，在他反击前将其射杀，之后就可以安心走去第三个C4安装位了，完成任务后就可以获得该无伤奖杯。

Not Afraid of the Dark 铜杯

取得条件：不使用夜视镜完成“Active Measures”

奖杯要点：如条件所说，只要全程不打开夜视镜并完成任务即可，没开夜视镜的情况下，下水道的能见度虽然很低，但还不至于看不到，慢慢来即可。

Crack Shot 银杯

取得条件：在“OPS M.I.A.”中使用357 Magnum爆头10个敌人

奖杯要点：该枪在楼下小房间的左边桌子上，拿取来走出去慢慢爆头即可。

Double Down 银杯

取得条件：在 “OPS M.I.A.”中使用4颗以下的子弹干掉8名敌人

奖杯要点：整个游戏中难度最高的奖杯，没有之一，基本上要求玩家一箭双雕×4，但由于流程中的AI经常出现突发的移动情况，要达成4次双杀可谓难上加难，下面四个位置是主要的双杀时机。

第1次双杀时机：如图第一个场景的右边两名士兵，消灭完左边三名黑衣人后就会发现他们重叠，几率几乎100%。另外虽然左边其中两名黑衣人开始时也会重叠，但无论怎样也无法造成双杀，因此只能放弃。

第2次双杀时机：消灭完第一个场景的敌人后，到楼下房间

有三名黑衣人，其中左边那位以及刚走出来的黑衣人有较大几率重叠，但注意下去时一定要投掷闪光弹，否则走出门口的那名黑衣人就会离开双杀的直线位置。另外这里有可能出现即使两人在一直线上也无法击杀背后那人的情况，原因是子弹穿过第一人时攻击力减弱，因此闪瞎两人后建议先用手枪射背后那人1～2枪，造成一定伤害后立即更换狙击枪将两人在同一直线上一枪双杀。这部分难度很高，玩家要多次尝试。

第3次双杀时机：解决完房间三人后走出阳台，如图位置的两名士兵有极大几率重叠，同样建议先对背后那名士兵射1～2枪（不要3枪，因为3枪就挂了），然后再将调整射击位置将两人处于同一直线上，双杀之。

第4次双杀时机：第二批援兵中走到如图位置的两名黑衣人，有一定几率重叠，很看人品。如果发现不重叠，可以尝试用手枪射1～2发或投掷闪光弹，运气后的话可能会重叠，如果还是不行，只能重新来过了。

Waste Not, Want Not
银杯

取得条件：以100%命中的成绩完成“OPS M.I.A.”

奖杯要点：注意这里只是需要“100%命中”，不是说要一击必杀，所以射不死敌人也没有问题，只要不射偏即可。推荐玩家到楼下小房间之后，把狙击枪更换为左边桌子的M16，免得狙击枪放大准星时左右摇晃导致失手（用M16还可以直接辅助瞄准）。另外玩家要去掉“对枪”的坏习惯，就是敌方向玩家射击时，尽可能不去同时射击，因为这时候很容易在开火同时中弹，导致打偏。除了注意之前攻略中提及到的子弹无法穿过废车架的问题外，右边楼顶第二个黑衣人的蹲点位置有点判定也有问题，玩家需要靠右一点开枪才能打中，否则即使瞄准了也无法击中他。

The Sky Is Mauling!
铜杯

取得条件：在“Air Traffic Control”中利用呼叫导弹干掉3名敌人

奖杯要点：无非是关底的投弹环节顺便杀3人，刚开始可以使用投掷导弹时便开启呼叫界面，玩家可以从呼叫界面看到楼3个人的位置，往中间投掷就可以了。

World's Best Babysitter
铜杯

取得条件：在“Air Traffic Control”保全所有人质

奖杯要点：谨慎一点，不要让两个阶段的人质被射杀（或者被自己误杀）即可。

Delivery and Takeout
铜杯

取得条件：在“Self Destructive”中60秒以内完成C4炸弹的安装

奖杯要点：无非就是一根筋地冲。但注意其中有两部分的敌人一定要前杀掉，否则前面的门会无法打开，如一开始地面的一名敌人，以及负一层的第一批敌人。需要完成任务后才能获得该奖杯。

Doctorate in Thermodynamics
铜杯

取得条件：在“Self Destructive”中用一颗手榴弹干掉两名科学家

奖杯要点：也就是C4放置点外面的两名白衣研究员了。一开始往楼下走的其中一名研究员先不要杀，等他和C4前的那名研究员站在一起后再用炸弹杀死即可，该奖杯无需完成任务也可以获得。

Troglodyte
铜杯

取得条件：在“Self Destructive”行动中爆头所有科学家

奖杯要点：该关卡也就那三个研究员，要爆头很好解决，该奖杯需要完成任务后才能获得。

The Sound of One Hand Capping
铜杯

取得条件：仅用手枪完成“Got Your Back”

奖杯要点：其实玩家手上的SKORPION其实也是手枪，所以事情就好解决了，注意由于弹药只有180发，整个流程就靠它，要省着用，一些敌人可以不杀的就直接跑掉。

Working Vice
铜杯

取得条件：在“Hostile Takeover”行动中射击10叠可卡因

奖杯要点：就是流程中的白色粉袋，见一袋射一袋吧，整个流程的可卡因袋数量很多，不怕不够数，注意要完成任务才能获得该奖杯。

Test the Product
铜杯

取得条件：在“Hostile Takeover”行动中使用匕首划过10叠可卡因

奖杯要点：同奖杯“Working Vice”，区别只是用匕首划而已。

Enthusiasms
银杯

取得条件：在“Hostile Takeover”行动中以近战干掉“Torres”

奖杯要点：就是图中的这个黑衣人，在中段拐角处，地图会有圆形标记指示，用刀刺杀即可。

Making a Point
银杯

取得条件：在“Hostile Takeover”行动中将2个目标人物爆头

奖杯要点：其中一个是“Enthusiasms”奖杯中的目标人物，另外一个是最后子弹时间的白衣人，要爆头的话，最后的子弹时间推荐用默认带瞄准镜MP5，放大准星直接瞄头射击。

Been Around the Block
铜杯

取得条件：以任意难度完成行动（Operations）模式

Some Quality Time
铜杯

取得条件：以任意难度完成时间（Time Trial）任务

Hostile Witness
金杯

取得条件：在生存（Hostiles）模式中挺过13波敌人

奖杯要点：因为部分关卡要获得3星评价远远不止13波，因此在挑战全3星评价期间自然获得。

Blood and Guts
金杯

取得条件：完成所有难度的时间（Time Trial）任务

The Best of Times
金杯

取得条件：每个时间（Time Trial）任务都获得3星的评价

奖杯要点：其实之前的系统也已经把心得说了，说白就是熟能生巧，每个关卡只要能够一边炮一边开枪扫靶，且不射错目标就能够获得3星评价，笔者半小时就完成这个奖杯了。

Hostile Work Environment
金杯

取得条件：每个生存模式的任务均获得3星评价

奖杯要点：具体请参考前面的生存模式攻略部分。

文 胜负师 美编 NINA

PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE

ACT	PS 全明星大乱斗			必须记忆卡
	PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE			1218MB
	SCEH	2012 年 11 月 20 日	港版	1 - 4 人
零售版：298 港币 / 下载版：278 港币		可与 PS3 夸平台对战		对应玩家年龄：12 岁以上

集合了索尼 PS 系主机独占系列中的主角，同时又有多名第三方明星加盟，20 位游戏英雄齐聚一堂，每人拥有二三十种还原度极高的招式技能，场景细节丰富，系统设计意外严谨，连续技构成甚至有 3D 格斗的风范，和很多第一方大作一样有中文版，买 PS3 版送 PSV 版可谓业界良心……这便是 SCE 的诚意之作《PS 全明星大乱斗》了。可以说这是一款成品素质远超逾期的作品，上手虽容易，但对战时很考验玩家的操作和场控能力，充分展现了乱斗游戏进化的魅力，向喜欢热闹游戏的玩家强力推荐！

系统问答

本作有中文版，还有完善的教学系统，不过这毕竟是一款系统自成一派的乱斗游戏，对于刚刚接触本作的玩家来说，还是会有不少的疑问。以下的基本系统解说将采用一问一答的形式，集中说明大家最有可能产生疑问的地方，相信对各位快速上手会有所帮助。

Q1：游戏的操作复杂吗？

A1：不复杂。十字键和左摇杆都是控制角色移动的；□△○是三个攻击键，与方向的组合，不按方向、前、上、下分别对应四种招式，还有地面、空中、连打、长按、短按等变化，每人一般都有二三十种招式；× 键是跳跃，所有角色都有二段跳；L 键是防御，按住 L 键再推左右方向是回避；R 键十分重要，用于发动超级技，可以理解为格斗游戏里的“超杀”；右摇杆是投技，有推前、推上、推下三种变化。

Q2：场地里时不时出现的道具有什么用？如何使用？

A2：道具的作用比较多样化，例如攻击对手增加自身 AP，攻击对手减少对手 AP，使自身出现有利状态（加速、刚体、无敌等），使对手出现异常状态（麻痹、混乱、无法使用超杀、冻结等），由于道具种类并不算太多，基本上打几场就能全部遇到。想捡起道具只要站在道具附近点屏幕，不需要点道具位置，点任意位置均可，按攻击键便可使用，想扔掉道具的话再点一下屏幕即可。

Q3：这个游戏怎么没有体力槽？对手怎么打也打不死。

A3：是的，这是本作最特别的地方。玩家攻击对手时不会减少对方体力，只会增加自身的 AP，AP 分为 3 个等级，对应 3 种不同的超级技。所有超级技都是一击必杀的，也就是说游戏中只有超杀才能干掉对手！其他招式打中再多也不会得分。注意，超杀只能在地面使用，空中无法发动。

Q4：那游戏的胜负如何判定的呢？

A4：以最为常见的 3 分钟混战为例，玩家用超杀干掉一个对手得 2 分，被对手干掉一次减 1 分，时间结束后以总分多少定名次。如果前两位处于同分状态，那么会进入 1 分钟的加时赛，直至分出胜负。时限规则可以无限复活，其他规则还有先达到一定的杀害数时获胜，也可以对角色生命数

进行限制，最后的生存者就是胜利者。

Q5：在比赛过程中无法看到自己的得分吗？

A5：如果是有时间限制的比赛，那就看不到，只有在比赛结束时才能看到得分和名次。玩家最好在游戏过程中记一下自己的杀敌数和死亡数。其他规则的比赛会有成绩显示。

Q6：这个游戏的连续技有点像格斗游戏，那招式有上中下段之分吗？

A6：虽然这个游戏的连续技系统接近于格斗游戏，但毕竟还属于动作游戏的范畴，判定不会分得那么细。不过角色可以下蹲，躲过一些打点比较高的招式。

Q7：刚接触这个游戏，推荐使用哪个角色？

A7：像这种游戏，一般都是选自己最有爱的角色。如果是偏重角色性能的话，向初上手的玩家推荐奎爷、雷电、但丁这类人气又高、性能又好的角色。在深入接触之后，你会发现除了骷髅爵士特别难用，其他角色都各具特色，用谁都不会觉得太弱。角色的丰富性对于一款注重对战的游戏来说其实是挺重要的，希望各位玩家多研究几个角色，充分体验本作的魅力。

连续技研究

别看这是一款乱斗游戏，但在招式方面制作得可谓有板有眼，系统也较同类游戏要严谨不少，这就催生出了一套独特的接近于3D格斗游戏的连续技系统，有不少角色仅一套连技就能蓄起1级超杀所需的AP，有研究的价值和掌握的必要。这里先介绍两个连技中存在的概念——

连击过载

所谓“过载”指的是一套连技增加的AP超过100时，系统会额外追加30点AP的奖励，但与此同时，被击打的对手身上会有爆炸效果，飞得又高又远，无法再施以连技。设计这一系统的初衷想必是为了避免无限连技的出现，本作系统上的严谨由此可见一斑。

多人加成

刚才说的过载状态，连续技所增加的100点AP必须是从同一个角色身上获得的，如果是同时击打到两或三个对手，那么会有相应加成，过载状态的临界点就会按加成比例提高。一招同时打到两人时，AP获得量会增加30%，同时打到三人就是增加60%，例如某种攻击命中时原本可以加20点AP，那么打中两人时是26点，三人时是32点。

强力连技

以下是部分角色的过载连续技，抓住一次机会就能增加100多AP，实在是非常爽快，只是在四人混战时，连技很可能没打完就被其他对手中断，因此掌握这些连技主要是把握一对一时的机会，同时各位玩家还可以从中了解本作的连续技构成原理，发掘更多更实用的连段。

注意，练习时连技如果无法成立，多半是因为出招时机太早或太晚，请细微调整。

奎托斯：□□↓□·□□△·↑□（按住）·空中↑○·空中×·空中□□□ [AP155]

奎托斯：右摇杆↑投技·□□△·↑□（按住）·空中↑○·空中×·空中□□□ [AP140]

啪啦啪：○·↓□·↓□·↑□（按住）·空中○·空中□□ [AP135]

啪啦啪：→○·○·↓□·↑□（轻按）·空中×·空中□□ [AP145]

胖公主：空中→○·□·→○·□□·↑□·跳起□ [AP130]

拉帝克：对手离版边6个身位→□·→□·→□·↑△ [AP150]

德瑞克：空中↓□·→□·↓□·转身↓□·→△ [AP140]

瑞奇：△·→□·→□·↑□·↑△ [AP140]

大老爹：△·↓□·↓□·□·↑△ [AP130]

雷电：→□·←背向→□□·↑□·跳起□□□□□□ [AP145]

雷电：低空→○·→□·↓○·↑□·跳起□□□↑△ [AP145]

布娃娃：→△·↓□·稍往前走·□□·↑□·空中→△·空中○ [AP145]

但丁：□□□↓□·→△→○↑□（按住）·空中□□↑□·空中△→○□ [AP151]

平八：→□（或↓□）·→○△△△·↑△·↑△·↑□□ [AP140]

奈璃子：空中↓○·○·↑△·跳起↑△·空中○·空中□□□ [AP150]

小翔：△△·↓○·↓□·↓△··↓□·跳起□□□ [AP145]

多乐：格斗家状态△·↓△·延迟↑△·↑△·↑△ [AP130]

多乐：鬼状态空中↓△·↑□·前跳↓△·↑○不按方向△·→△ [AP140]

角色性能分析

奎托斯

基本特点：奎爷是本作绝对的一线角色，链刃在近战系角色中有距离优势，同时打到两个对手的机会很多。招式性能全面，破绽较小，加AP快，判定普遍较强，例如→□的撞击、→△的长矛突进，经常可以把对手打得飞来飞去。而□□↓□起始的连续技简单粗暴，右摇杆推上的投技后也能接强力连技，颇为霸道。

超级技：1级超杀为奥林匹斯神剑的地面突进技，移动距离远，但起手有点慢，背面完全没有判定，容易被中断；2级超杀的龙卷风直冲到顶，但宽度比较窄，主要用于对空，一般在扎堆时或在对手平台下方使用；3级发动后身穿战神铠甲，体型变大，奥林匹斯神剑的任何攻击都可秒杀对手，中远距离可以考虑用空中○发波，近距离□连按，控制得当可在有效时间内杀5人左右。

啪啦啪

基本特点：啪啦啪原本是个RAP歌手，不过本作中以拳法家的形象出现，招式很有特点，而且很有韵律感，真不愧是音乐游戏起源之作的主角。本来纸片小子手短脚短，但是有→□、→○这类启动快的突进技，之后还能接地面○键形成强力连技。特别要提出的是中距离○键，能把对手突然拉过来一顿暴打，对于啪啦啪来说算得上是神技。不过由于该角色在一对一时才容易发挥，平时可以↓○放个录音机加AP，虽然加得不多，但一般总会有人看你不顺眼送上门来，此时再以连技痛扁。

超级技：1级超杀类似《街霸》里古烈的脚刀，发生快，对空不错，也可在低处的平台偷袭上方的敌人；2级超杀是滑板冲撞，可以跳跃，持续时间内通常可以完成三杀，是啪啦啪的主力杀招；3级超杀全屏攻击，必定三杀，虽说稳定，但是有消耗过多的缺点。

胖公主

基本特点：本体攻击的密集度和判定都不强，不易上手。单发技中站立□可以把对手打成特殊硬直，而↑△的旋转突进的性能也还可以。○键是放出士兵攻击，但只有→○的剑士最为实用，因为剑士冲出时胖公主没有硬直，可以继续攻击，空中→○命中可令对手出现长时间硬直，以此形成 130AP 的大威力连段。另外空中→○命中可以直接发动 1 级超杀，杀敌成功率大增。由于士兵是无敌的，实战时可以积极使用。

超级技：1 级超杀为中距离突进，启动略慢，可能会被对手攻击中断，但因为可以接在空中→○后形成连技，实用度方面还不错；2 级超杀为骑“陆行鸟”撞击，速度很快，身后也有判定，但是跳起时不能攻击，令性能有一定局限性；胖公主的 3 级超杀算是游戏中最水的 3 级超杀，士兵们的攻击位置是随机的，但是又不够密，如果是比较大的场地，可能连一个人都打不中，基本没有实用价值。

亡命甜牙

基本特点：连续技方面比较弱，拳脚和冷兵器攻击的性能也不强，属于较难上手的角色。主力技是→△的霰弹枪，判定很大，一枪 30AP，直接吹飞对手，近战时值得信赖，空中霰弹枪的硬直更小,也是空中的主力技。另外，↓○放地雷这招可以一有间隙就用，时常会有意外收获。

超级技：1 级超杀是突进投技，移动速度快，是亡命甜牙的主力技，基本对单体，但击飞的对手爆炸时如果撞到别的对手也可以形成复数杀害；不过他的 2 级超杀是游戏中最水的 2 级之一,一发慢慢悠悠的导弹，攻击范围还不大，最要命的会受地形影响，如果不是最后几秒钟博一下，千万别用；3 级开“高达”，动作虽有些笨拙，但是杀敌效率还可以，一般可杀 4 人以上。

拉帝克

基本特点：在远程角色中应该算是性能最出众的一个，因为虽然游戏中有不少强化远程攻击的角色，但一般射程上都有一定的限定，像拉帝克的这样→△的狙击枪可以一射到底的情况并不多见，虽说发动有点慢，但一枪 30AP 的回报不俗，远程离偷袭混战中的对手相当好用，只是有时会受限于地形。被骚扰的对手想冲过来的话，可以用→○的电手雷或↑○的电网封位，而且→□的二段攻击近战时也不吃亏，对手离版边特定位置还能形成强力连技。↓□的逃跑效果不错，可在被近战型角色逼近时使用。

超级技：1 级超杀只是射出一发子弹，但是玩家可以控制发射的方向和时机，实用度尚可；2 级超杀是镭射枪，攻击判定为前方直线贯通，持续时间不长，但是发生很快，站位合理的话双杀甚至三杀都是有可能的；3 级超杀是大杀器，直接控制准星任意射击，如果一次 3 级杀害数少于 5 个，那就算是没把握好机会。

史莱库柏

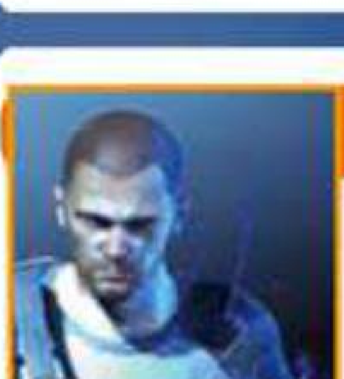
基本特点：既然是神偷，自然属于灵巧型的角色，虽不擅长强力连段，但是陷阱、骚扰、突进类的招式不少，而且还有全角色中惟一的隐身技能（长按 L 键），虽说仔细看还是能看到一点点角色的影子，但是在混乱的战局中，很容易将其忽略，这就让史莱有机可乘。加 AP 主要使用→△的突进技，陷阱类的招式可以多设多用。

超级技：史莱的 1 级超杀是召唤河马向前扑，速度快，而且有发生保证，也就是河马出现时你即使打中史莱也无法中断其超杀，很可能被河马扑个正着，这招隐身时在对手身后使用可谓防不胜防；2 级超杀是坐喷气背包飞上天向下扔炸弹，持续时间不长，但一般杀两个对手不成问题；3 级超杀的拍照属于射击系，拍照框很大，歼灭对手颇为容易，只是胶卷有 7 次的数量限制，不过对于最多 6 杀的情况来说已经足够了。

德雷克

基本特点：一般印象中德雷克船长应该也是射击强化型的角色，不过他那看似笨拙的拳脚攻击还挺管用的，□□□有三分一几率使出拳拳脚，被打中的对手会出现大硬直，可以继续用□□□追击，运气好的话也能打出 100AP 以上的连段。○键的放油桶是性能优秀的牵制技，手雷、榴弹也均可用于中远距离扰敌。另外，↓○躲在掩体后面显得有些猥琐，但诱敌效果不错。

超级技：1 级超级技是扔煤气罐，可控制射击令其爆炸的时机，但是就在面前的敌人反而很难消灭，在中距离使用效果最佳；2 级超杀是推倒一个三层的大石柱，很有原作的气魄，虽说打击面不够广，但持续时间比较长，被关在角落的话，这一招几乎无解；3 级超杀很有意思，是把所有对手变成丧尸，此时对手只能逃跑，而德雷克使用一击必杀的黄金手枪，且有自动导向效果，基本上站着连续射击就行了。



柯尔

基本特点：善良柯尔的超能力是电和冰，在近程与中距离表现平均。→□的滑行和↑○的跳跃令其具有很高的机动性，而→○的冰结与空中→□的电磁牵引都有定住对手的效果，可牵制可突袭，是性能优秀的中距离技。除此之外,柯尔和德雷克一样，□□□的普通三连击有三种变化，其中最后一下是往前推一掌的话可以把对手打成慢慢倒下的状态，此时可以直接接上 1 级超杀，虽然是三分之一几率的摸奖型连技，但实用度还是有保证的。

超级技：1 级超杀是近身投技，背后也有判定，但距离短得可怜，不过除了刚才说的□□□三分之一几率外，还有近距离→○冰结后也能形成确定连技，因此不会让人感觉性能太差；2 级超杀是打一直线的冰柱，虽说判定还比较强，但总体实用度不如 1 级；3 级超杀的风暴非常霸道，从下到上直冲到顶，只要横着移动风暴，对手根本无处藏身，可轻松完成 4 至 6 杀。

邪恶柯尔

基本特点：与善良柯尔有相当一部分的招式性能相同或接近，同样拥有高机动性，但是因为超能力是电与火，整体呈现出一种更具攻击性的状态，例如电磁手雷系的招式性能都更优越。→○的突进，↓○的石油陷阱都是可以积极使用的招式，一旦闲下来就可以按住○键蓄好力，由于□□□的三种变化效果全都变成了击飞，蓄力一击就相当有用了，而且不用博三分之一的概率，命中可以马上接1级或2级超杀。

超级技：1级超杀两个柯尔都是一样的，邪恶柯尔可以在蓄力一击和石油陷阱后接上；2级的有效范围只是身边一圈，和善良柯尔的一直线相比各有千秋；3级是变成巨兽状态，按○键可以把对手吸过来，但是持续时间不长，且出招不快，所以和善良柯尔相比，3级超杀的性能要差上一截。

瑞奇

基本特点：和原作一样，瑞奇的武器种类丰富，但在近身的肉搏战中占不到太多便宜。近距离到中距离的神招是△音爆枪，不蓄力时可以把对手打成大硬直，之后便可施以连段；蓄力时射程明显增加，并有吹飞效果，一枪加30点AP。由于蓄力时可以移动，音爆枪实用性突显。○键的射程比较远，可以蓄力，还能瞄准，在空中使用时可以长时间滞空，躲过对手的一些攻击，然后伺机反攻。

超级技：1级超级技是原作中的最强武器莱诺V，只是到这本作中射程就变得很短，攻击正前方，持续时间长，同时硬直也很大，有较大把握时再发动；2级超杀变成小机器人叮当，虽然攻击距离有点短，但是可以扔出时间变慢的球体，给杀敌提供了方便；3级属于凶残的射击系，飞船除了可以发射子弹，还可以同时发射导弹，干掉五六个对手的情况可谓比比皆是。

杰克

基本特点：杰克不属于容易上手的角色，主要是没什么像样的连续技，只能靠单发技来迎战。而他的重力系攻击虽然比较有意思，但是判定不太理想，相较之下比较实用的是→□□的突进、△的圣光枪和→△的三连发冲击枪，按○放出的回旋攻击机可以经常使用，对增加AP有意想不到的效果。

超级技：1级超杀是前后都有判定的，但是范围非常小，与对手密着状态时再使用，以免落空；2级超杀是杰克跳起前扑落地形成广范围的冲击波，但是起手有点慢，而且要中距离时发动效果才更好；杰克的3级超杀是变身系的，随意飞行的能力在杀敌效率上有保证。

大老爹

基本特点：别看大老爹体型庞大，移动迟缓，但他有→△和空中→△这两个突进神招，不仅令其机动性大增，而且这两招有刚体效果，不会被超杀以外的招式打断，可以放心与对手拼招，连陷阱什么的也能一并突破。空中↓△连打的连续砸地前后都有判定，很容易打到两个对手，一次可加80以上的AP，在狭小场地中效果更为突出。以站立△起手，笨重的大老爹也能打出高AP的连续技。

超级技：1级超杀是放出小萝莉攻击正前方，但是判定比实际看到的要小，命中率不太高，不推荐使用；2级超杀是身体变红，速度加快，所有攻击都变成一击必杀，是大老爹最为实用的杀招；3级超杀为全场灌水，所有对手都变成游泳状态，行动缓慢，不能攻击，大老爹则可以横冲直撞，异常霸道。

但丁

基本特点：本作收录的是《鬼泣DMC》里的新但丁，使用剑、镰、斧、双枪四种武器，手枪无法把对手打出硬直，但却是连续技里重要的衔接方式，可以取消冷兵器硬直，再用→○空中冲刺取消，形成华丽的连续技。在特定的招式间取消是但丁的一大特色，同时也令他的连段具有较高的技术含量，玩家需要对取消的规则和时机都要有比较好的理解，且需要大量的练习。由于连技不够“庶民”化，所以要用好但丁比起其他强力角色难度要高一些。

超级技：1级超杀是大剑的蓄力剑气，但是比较原作明显削弱，攻击距离短，硬直又大，不建议频繁使用；2级超杀是经典的突刺，距离和持续时间都还不错，就是可能会受地形限制；3级变魔人，对手在一定时间内飘在空中，但丁的任何攻击都是一击死，包括手枪子弹，因此完成4到6杀并不困难，一场比赛能用上一次便可垫定胜局。

平八

基本特点：平八老爷子的攻击距离可能不占优，但是他的机动性却很高，→○的风神步可以连发，而且风神步过程中对打击技无敌，实用性相当高。平八的空中技相对较弱，连续技基本都在地面完成，可能会受到其他玩家的干扰。↓□有刚体效果，而且命中后可以接强力连续技。注意连技中的两次跳踢要根据对手所处位置输入正上或斜上方向。

超级技：平八的1级超杀所需的AP比较少，但由于判定只在正前方很短的距离，因此实用度不高；其2级超杀是大杀器，平八会放出熊，熊的所有攻击都是一击必杀的，而且它的行动迅速，追着对手满场跑，经常可以完成三杀；平八的3级超杀非常有意思，是把对手绑在火箭上发射掉，忠实于原作，不过这一招相当于全屏攻击，固定三杀，还不如关门放熊呢！

奈璃子

基本特点：奈璃子是《天剑》的女主角，主要特点是拥有大量的派生技，脚下亮起一个光圈时，输入各种指令就可以使出派生技，破绽比较小。打电脑时往往连按□都很奏效，容易让人误以为奈璃子在中近距离地面占据优势，但由于派生技衔接并非密不透风，所以对人战斗时经常会被打断。奈璃子的空中技其实很强，连段加 AP 的大部分都在空中完成。空中↓○的面积很广，适合在混战中“摸奖”，打到一次就有大量 AP 进账，收益颇丰。

超级技：1 级是让同伴发射一枚火炮，攻击点在正前方，但与自己贴得很近的敌人却打不到，如果是在狭小空间或在版边效果会好不少；2 级超杀是定点的开炮射击，可以转向，持续时间不太长，但开炮频率不错，可以用连续射击来封位；3级超杀变成女神状态，□和○的两种攻击方式的打击面很广，实用度高，同样有机会完成 4 到 6 杀。

雷电

基本特点：雷电不仅具有极高的人气，在本作中的实力也是拔群的。他的剑技速度快，破绽小，→□或低空→○的突进命中后可以打出大硬直，接上高 AP 的连续技，而且他的右摇杆推前投技之后也可以接强力连续技，能轻松打破对手的顽固防守。雷电是游戏中惟一一个可以背向出招的角色，背向□□命中一样可以形成连段。雷电比较容易接近对手进行压制，加 AP 也比较快。与之相匹配的是，他的杀招主要是 1 级和 2 级超杀，较少的 AP 就能对对手形成威胁，这也是他的强悍之处。

超级技：全角色中最强的 1 级超杀，可打前后，并能微微移动，持续时间长，最适合打不断逼近或是刚刚起身的对手；2 级超杀与很多角色的 3 级超杀类似，就是所有攻击都变成一击死，只是持续时间有点短，○键可以定住附近的对手，杀敌成功率高，一个 2 级完成三杀一般不成问题；3 级超杀发动后对手会随机躲在纸箱里，但却是任人宰割的状态，这个 3 级的有效时间很长，可以擅加利用。

布娃娃

基本特点：在版本没有更新之前，憨态可掬的麻布仔居然是本作的最强角色，后来在 1.02 版中削弱，才不至于出现重大平衡性问题。之前布娃娃过于强大是因为 AP 集得太快，一场三分钟的比赛，能发动两次 3 级超杀的情况比比皆是。目前调整后好了不少，但也依然是一线角色。布娃娃个子小，有些打点高的招式打不到他，连技在他身上也比较容易失误，而他在中远程的优势明显，近身连段也很强。基本战术是远离对手，↓□放电板设好陷阱，→○放风扇防飞行道具，然后按○发射蛋糕骚扰对手，同时可以加 AP。对手逼近时很容易踩上电板，此时就施以连技回收大量 AP。打法略猥琐，但行之有效。

超级技：布娃娃的 1 级超杀很像啪啦啪的 1 级，用法也基本相同，对斜上方判定强，而且会随机变成啪啦啪、德雷克、柯尔等角色；2 级超杀是建造一块岩浆场地，由于判定太小，基本没有使用的价值；布娃娃拥有游戏中性能最好的 3 级超杀，发动后所有角色变成泡泡，布娃娃上前一碰就死，其他泡泡里可以取得 AP 和道具，一般在一次 3 级的有效时间内便可完成五杀或六杀，还能回收 100 左右的 AP。

丹尼尔爵士

基本特点：骷髅爵士无疑是本作的最弱角色，而且是弱到闻者伤心、听者流泪的那种，让人严重怀疑本作的角色性能是和人气挂钩的。事实上，爵士的普通技不算太弱，虽说没有强力连段，但是他在有盾状态下的→△冲撞有刚体效果，↓□的下段扫判定也还比较大，→○的绿手指可以把对手打出大硬直，用于偷袭不错。其他技能也都不算太差，就是加 AP 的速度有点慢。这个角色最大的问题还是出在了超级技的性能太差上，毕竟这是一款只有超杀才能干掉对手的游戏。

超级技：1 级超级技是向斜上方发射一段很短的闪电，由于丹尼尔的个子比较高，所以这一招几乎打不到矮个角色，哪怕是对手站在你的面前；2 级超杀对空有瞬间判定，之后发出有跟踪效果的光球，不过这光球不仅慢，还容易被地形挡住，对手一个回避就能轻松躲过，堪称最二的 2 级超杀；3 级超杀举个大盾，对手必须在光照范围内数秒才会挂掉，对于机动性高的角色，3 级超杀都可能无能为力。都不知道为什么要设计一个这么难用的角色，啧啧！

小翔

基本特点：小翔是《捉猴啦》的主角，在原作中以丰富多彩的道具著称，本作中继承了这一特色，但是没想到小翔剑技了得，是一个偏近战的角色。小翔的主力技是空中→□的斜向突刺，就算被防御也处于较为有利的状态，命中时□连按或是↑□可以形成简单的连技，用↓□起手的连技追打，一次能打 90 左右的 AP。此外↑□的回旋剑单发可用于突围，空中↓○的电磁球则可以打对手个出其不意。

超级技：1 级超级技是挥动捉猴的网兜，只打正前方，起手动作还比较快，就是距离有限；2 级是打一直线的剑气，和其他一直线超杀相比，性能相近，实用度比较高；3级超杀是卫星全屏攻击，必定 3 杀清场，由于小翔 3 级要求的 AP 不算太多，集气又比较快，所以 3 级使用机会比一般角色要高不少。

多乐

基本特点：可爱的多乐猫虽然总是在那里卖萌，但是实力却不容小看。多乐有格斗家、忍者、鬼三种职业，用方向配合○键切换，△是各职业的特有技，□的攻击方式则共通。格斗家擅长连技，忍者有速度，而鬼的攻击判定大，可以说是各有千秋，对变身不熟悉时可多用鬼状态。格斗家的地面△、忍者的→△、鬼的空中↓△都是相当不错的招式，可多加利用。

超级技：1 级超杀是黑乐把多乐当波动拳发出去，打直线正前方五六个身位，速度和距离都还可以；2 级超杀是召唤流星，攻击面差不多有半个屏幕，当对手集中在一侧时，是放流星轰杀他们的好时机；3 级超杀是“瞬狱杀”，打全屏，固定 3 杀，使用后必然变成鬼状态，相较之下还是 2 级的流星最为实用。

奖杯攻略

《PS 全明星大乱斗》的游戏内容丰富，比如任务模式里除了基本任务，每个角色都还有单独的任务挑战，但奖杯的要求却非常低，并不需要完成各项挑战，基本上每个角色通一次关，再打上几场网战，奖杯就能拿个七七八八。很多奖杯甚至可以在练习模式里取得，等同于白送的。仅以奖杯为目标的话，10 小时左右即可白金。需要注意的是，本作虽然有云存档功能，可令 PSV 和 PS3 版存档共通，但是不能像《机车风暴 RC》那样玩一次取得两份奖杯，两个版本均需要分别达成各项奖杯条件,方可白金。另外，想白金的同学最好能找个好友一起玩，不然有几个联机奖杯会比较麻烦。

白金路线

1. 全部 20 名角色街机模式各通关一次，其中一人要打“传奇”难度，其他角色都打最低难度即可。

2. 游戏中有一系列“特定角色在特定场地使用 3 级超级技”的奖杯，用练习模式快速搞定，同时有一些看似有难度的奖杯也可以在练习模式中取得。

3. 找好友配合一同取得大部分的网战奖杯，具体方法参看下文。

4. 打几局网战，解决无法互刷的奖杯“三重杀害”，因为本作的网战挺欢乐的，也正好感受一下本作多人乱斗的精华部分。说不定白金之后就迷上了网战哦！

白金难度	3/10
白金所需时间	10小时
在线奖杯	7
最少通关次数	20
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	有好友配合

奖杯总数	55	铜杯	45	银杯	8	金杯	1	白金	1

All-Stars传说人物-使尽全力
白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

使命必达
铜杯

取得条件：完成任意一个战斗任务

传奇人物
铜杯

取得条件：以“传奇”难度完成街机模式

奖杯说明：传奇难度相当于普通难度，只需要任意一名角色以此难度通关即可。

打好基础
铜杯

取得条件：完成基础教学

奖杯说明：即完成第一次进入游戏后的教学部分。

精通角色
铜杯

取得条件：完成任意角色的连续技教学

奖杯说明：建议使用新角色之前都进入该角色的连续技教学部分，熟悉一下角色技能。因为只完成一个角色的连技即可，如遇到一些比较难的连续技可以不打。

炫耀大王
铜杯

取得条件：在游戏中使用小角色

奖杯说明：设定好小角色后，完成一次双重杀害，小角色就会跳出来欢呼，奖杯也随之取得。

三重杀害
银杯

取得条件：在线上混战赛中完成一次“三重杀害”

奖杯说明：“三重杀害”指的是一个超级技同时干掉3个对手，这个奖杯必须是在在线配对比赛时达成，不能靠邀请好友的方式取得，因为这样会变成组队战，因为无法杀害队友，自然也就不能实现“三重杀害”。虽然只能在野战中完成，但这个奖杯并不完全依靠运气，对战时大家扎堆的情况还是挺多的，在一些狭窄的小场地也比较容易实现三杀。比如雷电的1级，奎托斯的2级，拉帝克的2级打扎堆都不错，可以多尝试一下。如果实在不好解，可以用啪啦啪、平八、小翔这种全屏的3级超杀，这样必定可以达成同时三杀。

团队杀手
银杯

取得条件：在线上二对二比赛中完成一次“双重杀害”

奖杯说明：正常情况下需要邀请一位好友与你组队，再搜比赛进入组对战，但由于打组队战的玩家非常少，所以很可能搜不到人。这里推荐一种简便的方法，但你和你的好友必须都购买PS3版，因为PS3版送PSV版，相当于你们每人手里都有两份游戏。利用“交叉游玩”功能，在PS3上登入自己的小号，主号与小号建立好友关系，然后让PSV的主号邀请PS3小号组队，你的好友也这样做，之后两人进入排位赛，由于打二对二的玩家非常少，与好友同时搜索的话很容易就能配上对。成功配对后，A玩家让两个角色站在一起，B玩家控制PSV用必杀技将两个对手同时干掉，然后静等时间结束。再开一局二对二，同样方法让A玩家获胜就搞定了。同时，这个方法能获得大部分的联机奖杯。

延长战！周末要加班
铜杯

取得条件：进入延长赛

3×AP延长战！
银杯

取得条件：进入3倍AP的延长赛

奖杯说明：对战时出现平局状态会进入1分钟的加时赛，此时AP取得量是2倍，再次出现平局会变成3倍，最高达到4倍。想快速取得这个奖杯的话，可以选1分钟的比赛、最低难度的电脑AI和比较大的场地，然后躲来躲去耗时间，谁都别打死谁就行了。

大获全胜
银杯

取得条件：在一场对战赛中打败3个属于同一组的AI对手

奖杯说明：中文版奖杯列表的翻译表述不明确，这个奖杯是在对战赛中打组队战，再把3个AI调到同一队，玩家一挑三获胜才能解锁该奖杯。可以设置成取得杀害数1便获胜，非常简单。

连续技高手
铜杯

取得条件：在练习模式中打出增加50AP以上的连续技

连续技大师
银杯

取得条件：在练习模式中打出增加70AP以上的连续技

看家本领
铜杯

取得条件：发动一次3级超级技

一箭双雕
银杯

取得条件：以1级超级技完成一次“双重杀害”

三响炮
金杯

取得条件：以1级超级技完成一次“三重杀害”

奖杯说明：游戏中惟一的金杯却极其简单，因为这个奖杯可以在练习模式里取得，你懂的。

友好竞争
铜杯

取得条件：与线上玩家完成一场对战赛

奖杯说明：必须有好友配合。在联网状态下进入对战赛，邀请好友完成一场比赛，可调杀害数或生命数1，赛后两人均可获得这个奖杯。

大会高手
铜杯

取得条件：完成一场线上排名比赛

第一滴血 铜杯

取得条件：在线上配对比赛中第一次干掉对手

胜出 银杯

取得条件：在一场线上配对比赛中获胜

战神 铜杯

取得条件：使用奎托斯完成街机模式

坚定的信心 铜杯

使用啪啦啪完成街机模式

给我蛋糕 铜杯

取得条件：使用胖公主完成街机模式

男孩与女孩 铜杯

取得条件：使用亡命甜牙完成街机模式

赫尔盖斯特司令官 铜杯

取得条件：使用拉帝克完成街机模式

神偷浣熊 铜杯

取得条件：使用史莱库柏完成街机模式

宝藏猎人 铜杯

取得条件：使用内森德雷克完成街机模式

最强超能者 铜杯

取得条件：使用柯尔麦可葛瑞斯完成街机模式

人类的好友 铜杯

取得条件：使用多乐完成街机模式

捉猴去! 铜杯

取得条件：使用小翔完成街机模式

银河英雄 铜杯

取得条件：使用瑞奇与叮当完成街机模式

ECO专家 铜杯

取得条件：使用杰克与达斯特完成街机模式

装潢大师 铜杯

取得条件：使用布娃娃完成街机模式

复仇者 铜杯

取得条件：使用雷电完成街机模式

铁拳头 铜杯

取得条件：使用平八完成街机模式

泡泡先生 铜杯

取得条件：使用大老爹完成街机模式

恶魔猎杀者 铜杯

取得条件：使用但丁完成街机模式

帝国市的恶魔 铜杯

取得条件：使用邪恶柯尔完成街机模式

玄天战士 铜杯

取得条件：使用奈璃子完成街机模式

加罗米尔的英雄 铜杯

取得条件：使用丹尼尔爵士完成街机模式

生存者 银杯

取得条件：在未死亡的情况下完成一场线上配对比赛

奖杯说明：正常打有一定难度，因为对战场面比较乱，且很多角色的2级和3级超杀避无可避。最理想的状态是与一位好友配合，也就是采用刚才提到的二对二交叉游玩的方法对刷，那么获取难度会直接降到零。

不可能任务 铜杯

取得条件：在“哥伦比亚”用大老爹发动3级超级技

奖杯说明：以下这些全都是特定角色在对应场地发动3级超级技的奖杯，一共有14个，都可以在练习模式里面解。把超级技等级直接调到3级，发动后都不用看完特写画面，直接退出，奖杯过几秒就会弹出。

辐射球操控高手 铜杯

取得条件：在“艾尔登塔”用柯尔或邪恶柯尔发动3级超级技

入侵国际情报局 铜杯

取得条件：在“巴黎”用史莱发动3级超级技

可宛星的首都 铜杯

取得条件：在“大都会”用瑞奇发动3级超级技

赖瑞达文西的同盟 铜杯

取得条件：在“梦中桃源”用布娃娃发动3级超级技

克莱普斯的愿望 铜杯

取得条件：在“黑钻石球场”用亡命甜牙发动3级超级技

医生来了 铜杯

取得条件：在“旧金山”用瑞奇发动3级超级技

青出于蓝 铜杯

取得条件：在“道场”用啪啦啪发动3级超级技

雷电大战REX 铜杯

取得条件：在“花蓝吉亚”用雷电发动3级超级技

哔波猴有难了 铜杯

取得条件：在“时光站”用小翔发动3级超级技

萨摩斯岛上的圣所 铜杯

取得条件：在“沙不多村”用杰克发动3级超级技

小处成就大事 铜杯

取得条件：在“机场跑道”用内森德雷克发动3级超级技

赫尔盖的独裁者 铜杯

取得条件：在“入侵行动”用拉帝克发动3级超级技

地狱宫廷 铜杯

取得条件：在“地狱”用奎托斯发动3级超级技

Vita动态 Vita企划 Vita制作 Vita攻略

文 狼来了 美编 anubis

ACT	刺客信条Ⅲ 自由使命			必须记忆卡
	Assassin's Creed III Liberation			2970MB
	Ubisoft	2012年10月30日	港版	1人
零售版：358港币 下载版：300港币		无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

ASSASSIN'S CREED III LIBERATION

到截稿为止，官方已经通过更新补丁修复了无故死机、丢失存档等较为致命的BUG，话虽如此，还是有玩家反应在打过补丁后遇到上述的两种问题，因此建议各位游玩时多备份存档，并且在每游玩1～2个小时左右就在游戏里随便做个简单的任务保存一下，最大限度地避免悲剧的发生。

抛开BUG不提，本作的游戏性还是相当高的，三种不同身分下的独特性能以及自由度较高的任务系统都非常有意思，丰富的收集要素以及装备系统也让游戏的耐玩度有所保证，希望经过这次因为赶工导致DEBUG没做好的事故后，后续作品（如果有的话）的质量能更上一层楼，让玩家们能在掌机上更好地体验到原汁原味的《刺客信条》。

主线＋全分支完成通关约10小时
单机部分奖杯全收集约15小时
线上部分奖杯全收集约8小时

系统解析

基本操作

通常行动	
操作	行动
方向键上	鹰眼模式
方向键左	在注视模式中切换艾芙琳处在屏幕中的左右位置
方向键右	进入连杀模式
方向键下	给武器装填弹药
□	主武器攻击/暗杀
○	接触目标/推开或擒拿目标/拾取或丢弃武器/收起武器
△	使用副武器或道具
×	爬/在高调行动中跳跃/信仰之跃/快速步行/足踢攻击
左摇杆	控制角色的移动
右摇杆	调整视点
L	点击L进入注视模式，长按L维持该模式
R	高调行动状态
START	进入游戏菜单
SELECT	开启大地图
触控	可以进行点击、拖动等操作

战斗中的行动	
操作	行动
□	通常攻击
△	使用装备中的武器或道具/装填子弹；个别武器如吹箭需要长按△锁定，松键射击
○	长按为防御，在特定的时机下点击为防守反击，后详
×	足踢，可以将敌人打倒在地

武器选择界面	
操作	行动
点击画面右下角的武器圆环图标	打开主、副武器选择界面
左/右摇杆	在武器选择界面中选择主、副武器
×/点击	选定主、副武器
○	退出该界面返回游戏

游戏画面说明

1. 当前身分：周围一圈有颜色的圆环表示通缉度。

2. 体力槽：一段时间内不受伤后体力会自动回复。

3. 当前任务内容：任务中会提示玩家当前需要做的事情，没有接任务时则会提示玩家去接任务。

4. 小地图：该地图会显示当前任务目标、敌人、商店等图标，点击小地图会进入大地图的界面。

5. 距离：该数字表示距离目标还有多远，除了任务中的目标外，玩家还可以在大地图中手动设定目的地。

6. 操作提示：注意个别操作提示不正确，比如在水里按着 R 键会提示按 × 键加快游泳速度，但按 × 后会发现其实没有效果。

7. 提示信息：虽然图片里没有显示，但在特定的情况下会在操作提示的下方显示出操作、小知识等提示信息。

8. 武器图标：显示当前装备武器&连杀槽，圆环里的左边是主武器，右边是副武器，点击该圆环会进入武器选择界面。

9. 当前金钱

10. 背触显示的蓝点

常用系统解析

高调行动状态

高调行动状态是系列的特色，只要按着 R 键就可以一直保持这个状态。该状态下推动左摇杆后通常的步行会变成奔跑，而且只要迎面靠近可以攀爬的建筑物或其他物体，艾芙琳就会自动往上爬。在高处奔跑时玩家基本不用担心自己会冲出边缘摔死，因为只要边缘附近没有可以跳跃的平台，那么艾芙琳就会呆在边缘不动。另外在奔跑中靠近 NPC 后按○键可以使出飞扑将目标扑到在地，流程中有个别地方需要用到这个动作。

跳跃 / 信仰之跃

通常的步行状态下是无法跳跃的，只有在高调行动状态下，角色才可以在奔跑的途中使用跳跃。一些距离较远的地方，奔跑时是不会自动跳过去的，这时候就需要玩家手动进行跳跃了，不过如果距离实在是太远的话还是无法跳到对面的。另外在游戏的中期取得鞭子后，遇到一些跨度较大的地方，可以观察上方，如果有 L+X+R 的提示出现，那就表示可以利用鞭子来实现长距离的跳跃，操作是在边缘附近长按 R 和 × 键，然后往需要跳跃的方向移动。

只要在特定的高处边缘使用一般的跳跃，艾芙琳就会展开双手从空中飞跃而下，合理使用这种跳跃能节省不少下楼的时间。使用的前提条件是正前方的楼下有草堆、可供游泳的水里之类的安全落点，所有的鸟瞰点都可用信仰之跃，一些距离草堆较近的楼顶也可以。

暗杀

暗杀分为两大类，第一类是将目标一击必杀，但是因为动作过大会被周围的其他敌人发现，这种暗杀的动作会根据玩家当前手持的武器和所在的地方发生一些变化；第二类同样是将目标杀死，但主角会不动声色地完成暗杀，所以就算尸体被周围的敌人发现，敌人也不会察觉到是艾芙琳干的。

高处暗杀：位于目标上方不远处可发动，武器不限。

悬挂暗杀：悬挂于建筑边缘待敌兵靠近时可以发动，在流程中的个别地方需要依靠它来完成任务，暗杀成功后敌人的尸体会被艾芙琳丢到楼下。

拐角处暗杀：躲藏在拐角处时只要敌人靠得够近，此时按□键就会将敌人拉到拐角处杀掉，动作结束后敌人的尸体会被挪到刚才玩家所处的位置。

隐藏 / 伪装点暗杀：躲在草堆里、混在奴隶中、坐在长凳上等情况下如果有敌人靠近，按□键就会将敌人杀掉，不过基本上只有躲在草堆里的暗杀才不会造成骚动。

隐密暗杀：武器限定为袖剑，与敌人在贴身距离时按□键，主角就会以极小的动作将目标杀害，而且目标在短短的几秒内还会继续处于站立的状态，这种暗杀的使用频率非常高。注意使用时一定要离目标够近，而且最好不要在以奔跑靠近目标的时候按□键，否则很容易变成一般的暗杀。

双重暗杀：只有袖剑可以发动双重暗杀，前提条件是两个敌人之间的距离非常近，玩家可以通过点击两名敌人中的任意一名来确认，如果两名敌人都同时被点亮，就表示满足了条件。刺客和奴隶身分可以从高处对下方的两名敌人发动双重暗杀，而贵妇身分可以在地面的两名敌人之间发动双重暗杀。

基本战斗

一般的敌人都可以连打□键来对付，但遇到会防御的敌人时通常攻击就会失效，使用烟雾弹可以使敌人进入短暂的无防备状态，但如果从正面攻击会防御的敌人，还是有一定的几率被对方挡下来，因此当这种敌人处于无防备状态时，玩家要尽量绕到侧面或背后进攻才能保证将其一击必杀。

敌人的大部分通常攻击都可以通过长按○键防御，个别敌人会使用无法防御的投技。如果在敌人攻击的瞬间按○键，那么会触发防守反击的系统，此时画面会变为灰色，时间也会变慢，持续约 1 秒左右，期间如果输入○ / × / □ / △会使出对应的派生的动作，分别是：

○：将对手推倒，对部分敌人无效，推倒后靠近敌人按□键会实现一击必杀的倒地追击，对任何敌人都能生效。除了防守反击后按○键外，如果用 × 键的足踢命中同一个敌人几次，那么敌人也会倒地，不过该动作基本没有实战意义，因为不会防御的敌人可以直接按□键干掉，会防御的敌人足踢对他们又无法生效。

×：缴械或反击，如果敌人手上没有武器，会直接将他干掉；如果对手装备了武器，会将他的武器卸掉，自己处于空手状态时会将武器抢过来。

□：主武器反击。

△：副武器反击，在装备的副武器无法用于反击时，系统会自动默认使出主武器反击。

三种反击成功发动后艾芙琳都会使用华丽的动作将对手一击必杀。发动防守反击的时机是在敌人头上的光标闪烁红色时迅速按○键。注意防守反击对部分敌人无效，用□和△键的派生来反击他们反而自己会受到伤害，此时可以尝试用 × 或○键的派生。受到两个以上的敌人攻击并成功防守反击的话，系统会自动施展双重反击一次性干掉两个敌人，双重反击对所有类型的敌人均有效。如果在战斗中不幸被敌人从身后束缚住，可以按□键挣脱。

连杀系统

武器图标周围的圆环是平时较难注意到的连杀槽，随着时间的流逝或各种杀敌行动，连杀槽会自动蓄满并处于点亮的状态。此时在战斗中按方向键的右即可触发连杀系统，接下来屏幕会变暗，时间停止，玩家要点击屏幕中敌人头上的图标，剑形的图标表示将用主武器击杀，枪型的则是用副武器，选好要连杀的目标后再按 × 键就会进入特殊的杀敌演出，如果想放弃连杀可以按○键。

连杀槽最多有 4 格，这表示连杀的次数上限为 4 次，每把武器都有固定的连杀次数，玩家可以在武器菜单中查看。连杀敌人的数量除了跟连杀槽的格数有关系以外，玩家的走位也会对连杀次数产生一定的影响，如果第一个击杀的敌人离人群较远，那么在点了这个敌人之后，其他敌人头上的图标就会消失或者变成枪的图标。

特殊行动

搜身：将士兵（平民也可以）或一些特定的 NPC 杀掉后，靠近他们的尸体长按○键等进度条蓄满就可以成功搜身，不过并不是所有 NPC 都可以进行搜身的，比如降低贵妇通缉度的两名杂兵 + 一名官员组成的三人组，玩家就只能搜官员的身。通常来说会搜出金钱或一些消耗型的道具，如刺客火枪的弹药、烟雾弹、吹箭等等，流程需要用搜身来完成的任务不多，任务中特定 NPC 会搜出任务物品。搜身时如果周围有敌人，那么艾芙琳会自动取消搜身的动作转为迎战态势。

偷窃：先靠近偷窃的对象然后按 L 键进入注视模式，此时持续往一个方向划动背触板就会进行偷窃（个人感觉往下划动的成功率最高），不同的对象对玩家划动背触板的速度要求也有所不同，具体需要玩家自己去体会。偷窃时画面中会显示偷窃图标，蓝色的格数表示该对象可以偷窃的次数，红色则表示偷窃失败，偷窃时如果连续失败多次，那么该名目标会进入无法偷窃的状态，需要经过一段时间或偷窃远处的其他对象之后，才可以回来对该目标再次进行偷窃。

划船：划船的操作是按 × 键或往下方向划动背触板就可以使独木舟加速，往上方向划动背触板减速，左摇杆控制独木舟的方向。

潜水：在一般的水面上按 × 键可以潜水，一段时间后艾芙琳会因为缺氧自动浮出水面，潜水中处于消失的状态，也就是敌人无法看见玩家。在流程的后期需要玩家深潜入水底进行移动，在水面上长按 × 键就会一直往下潜，松键后再按 × 键则为上浮，左摇杆对应前后左右游动，想游到指定的地方需要借助右摇杆来调整视角，藉此来改变游泳时的方向。无论在水面还是水底，长按 R 键都可以加快游泳的速度，在水底时画面中会出现氧气槽，氧气耗光后再过 2 ~ 3 秒，艾芙琳就会窒息身亡。

撕开信件：撕开信件时用两个手指同时从左往右触摸前后屏画面

中标示的虚线位置即可。

解读密函：解读密函的方法是将 PSV 的摄像头对准光源，然后将 PSV 与光源保持平行并上下左右移动 PSV，待右下角的调节器亮起后，触碰调节器并拖动它旋转，期间注意听声音，如果调节器移动到正确的位置，那么会发出不同的声音。不过就算不听声音，只要不断拖动调节器，那么就算在靠近正确位置的附近停止拖动，也会被判定为成功解读，解读完毕后要按○键退出。

驾驶马车：驾驶马车的操作是左摇杆控制左右移动，点击屏幕加速，长按屏幕则为减速，流程中只有一次驾驶马车的体验，而且基本不需要加速。

换装系统

当流程推进到一定程度后，艾芙琳就可以在大街上的更衣室或据点里的更衣栏中切换身分，不同身分下的行动能力、可使用的武器、对应的收集物品等要素都会发生变化，具体如下。

刺客：刺客身分下没有任何的武器使用限制（除了遮阳伞外），移动力高，体力也是三个身分中最多的，可以说是限制最少的身分，不过由于通缉度槽会一直处于 Lv.1 的状态（通缉度相关的内容请看下一部分），所以走在街上时很容易引起附近士兵的注意，一般只在流程中有所限定的地方才会使用的一个身分。

贵妇：使用率相对较低的一个身分，贵妇的移动能力是三个身分中最低的，无法进行一切的攀爬，跑步的速度也非常慢，在街上移动时会受到小混混的骚扰，只有空手和袖剑这两种主武器，副武器方面可以用烟雾弹和吹箭，但使用吹箭时要等流程推进到入手撑阳伞之后，而且每使用一发吹箭后都要经过漫长的充填时间。该身分的优势在于通缉度不高的情况下可以自由进出绝大部分有士兵把守的地方，其余不能随便进入的地方也可以用金钱贿赂守卫。此外还可以对士兵或个别 NPC 按○键进行魅惑，一次只能魅惑一个对象，被魅惑的对象会在玩家受到小混混的骚扰时为玩家出头（虽然基本上会被小混混揍死）。

奴隶：主武器方面除了长剑以外都可以使用，副武器方面则可以使用除刺客火枪以外的所有武器，除此之外奴隶的移动能力也和刺客一样（攀爬时若被人看到会增加通缉度，刺客不会），行动起来非常便利，而且因为没有通缉度 Lv.1 的负面因素，基本上可以随意行动到地图的任何一个角落，是游戏中最常用的身分。个别有守卫或奴隶头子的地方，除了可以搬起货物混过去外，也可以往奴隶扎堆的地方里钻籍此来躲过敌人的耳目，不过除了流程中的个别任务外，这两种行动基本都用不上。

通缉度系统

通缉度槽会在每个身分图标的周围显示，当玩家作出一些过激的行为如触发战斗、暗杀动作过大时就会提高通缉度，此外如奴隶身分在公众面前攀爬、贵妇身分在公众面前搜尸等行动也会提高通缉度。通缉度有三个等级，Lv.3 最高，不同等级对应不同的颜色，周围环境的反应也完全不同，具体为：

Lv.1（黄色）：会引起周围士兵的注意，他们会主动靠近玩家，一定时间后进入战斗状态。

Lv.2（橙色）：士兵会一直跟着玩家移动，除非爬到高处或躲在其他他们无法前往的地方并经过一段时间。

Lv.3（红色）：通缉状态，只要进入士兵的视线范围内，他们就会立即展开进攻。

降低通缉度的方法对应三个身分各有不同，贿赂特定的贪官可以降低刺客的通缉度、杀死特定的官员可以降低贵妇的通缉度、撕掉街上的通缉告示则可以降低奴隶的通缉度，玩家进行流程时系统会给出具体的图标作为提示，基本上只有通缉度在 2 级时，街上才会出现降低通缉度的对应人物或告示。

地图图标解释

任务触发点	同伴	解毒蘑菇	地图切换点
沼泽热病分支任务	次要跟踪目标	玛雅雕像	通缉告示
商业竞争者分支任务	次要刺杀目标	鸟瞰点	贪官
公民E特殊分支	次要目的地	藏身点	官员
家族生意（流程里没看到过）	同伴	自家武器店	更衣室
解救奴隶分支任务	宝石	自家裁缝店	未购买的更衣室
船员分支任务	巫毒人偶	移动商人	据点
走私者分支任务	刺客硬币	对手武器店	可以煽动的群众
刺杀目标	宝箱	对手裁缝店	
跟踪目标	鳄鱼蛋	未购买的武器店	
当前目的地	日记	未购买的裁缝店	

海上贸易

画面说明 & 航海知识

流程推进到第三章后就会开放海上贸易的小游戏，该游戏的目的只有一个——赚钱。

1. 港口：初期阶段只有新奥尔良（New Orleans）和哈瓦那（Havana）这两个港口，其中一个港口有免费的一艘船提供给玩家使用，随着流程的推进和完成部分的分支任务后会开放更多的港口，不过实际上最有用的港口还是新奥尔良和哈瓦那，具体原因请看下文。另外港口图标一旁的锚表示当前港口中有多少艘船停靠。

2. 事故图标：大部分港口之间的航道里都会有事故图标，它们表示在港口之间航行时有可能遭遇的事故，点击图标还可以看到事故发生的几率。其中双刀形状的图标表示海盗，如果遇到海盗，那么船上的货物会被洗劫一空；暴雨云图标不会直接对货

物造成影响，但每遭遇一次暴雨云都会削减船只 30 点的耐久值，如果船只的耐久值降为 0，将连货带船一起消失，不过只要当船顺利抵挡目的港口，那么耐久值会自动回复至上限；龙卷风图标的事故会减少船上的部分货物。

3. 光标所在的港口名称

4. 以往的航海情况信息栏，该栏目会不断地刷新，但主要是告诉玩家哪艘船之前遇到了暴雨云等事故以及船只已经航行到哪个港口的无用信息。如果当前正在出航的船遇到了事故，画面会立即自动切换到事故提示界面。

5. 当前港口的货物情况，Provides 下方的图标是在该港口中可以买到的货物及它们的售价，Demands 下方的则是可以在此港口出售的货物及售价，因此该模式的赚钱思路就是以较低的买入价购置货物，然后利用船只将货物运送到售价较高的港口将货物卖掉来赚差价。

6. 船只当前状态：每个港口最多停靠 4 艘船，而玩家最多只能同时拥有 8 艘船。点击任意船只的图标后，下方会显示出船只的名字、耐久值（HP）以及当前装货量（Cargo），每艘船上不允许同时装载两种以上的货物。

7. 船只管理栏：这部分是玩家在海上贸易中主要需要接触到的操作，所有的操作都可以通过触控来完成。管理船只前需要先点击船只，否则系统会默认对上一次选定的船只进行操作。从左往右的三个图标分别是出航图标、买卖图标（货物 / 船只）、航行表。其中在没有船的港口中点击买卖图标后只能进行船只的买卖，船只都有自己的“三围”，分别是速度（Speed），影响航行时的花费时间，简单来说就是该项数值越高，船的速度越快；最大装货量（Cargo Space）；耐久值（Hit Points），三围可以在购买船只的选项中查看。航行表中可以查看出航中船只的剩余耐久值、装载的货物和数量、以及离抵达目的港口的剩余时间。

出航操作流程

刚开始接触海上贸易时玩家可能会因为不知道操作而手忙脚乱，这里简单地介绍一下从购买船只到出航为止的流程。（点击没有船只的港口→点击船只管理栏中的买卖图标→选择第一项购买好船只后退回到主界面）→点击船只的图标→点击船只管理栏中的买卖图标→选择第一项购买好货物后退回到主界面（有船只时点击买卖图标后，买卖界面中会追加买卖货物的选项）→点击出航图标→点击想前往的港口，此时画面会进入“你确定要出航吗（Do you want to send the ship?）”的询问界面，界面下方会显示抵达目的港口需要的时间，以及遭遇 3 种事故的几率，确定要出航后点击画面右下方的√图标即可完成出航。

轻松赚钱

本作的难度偏低，就算不购买任何装备也可以顺利通关，不过对于一些追求完美的玩家来说商店里种种昂贵的装备和道具都是他们需要收集的对象，只不过游戏中通过搜身取得的钱少得可怜，刷任务来赚钱的话又有点劳心劳力而且效率不高，因此笔者在这里推荐一个利用海上贸易来轻松赚钱的方法。

前面提到新奥尔良和哈瓦那这两个港口是最有用的，原因是他们之间的航程只有 11 分钟，而且除了暴雨云外没有其他的事故因素，中期只要购买耐久值在 200 以上的船，那么就绝对不会在短短的 11 分钟航程内遇难。

先在新奥尔良和哈瓦那这两个港口中购买共计 7 艘船（装货量都为 20 的），不买 8 艘船是因为如果港口中有 4 艘船，那么其他港口的船就无法前往该港口了，因此要故意留出一个空位。接下来在新奥尔良的船全部购买棉花（Cotton），哈瓦那的船全部购买烟草（Tobacco），接着让新奥尔良的船出航到哈瓦那，而哈瓦那的船则出航到新奥尔良，之后卖掉棉花和烟草再重复上述的步骤即可。这个方法刷一次连同操作在内大概在 15 分钟以内，每次可以取得 12000 左右的利润，适合玩家在看电视、视频等做其他事情时刷钱。

菜单简介

主菜单

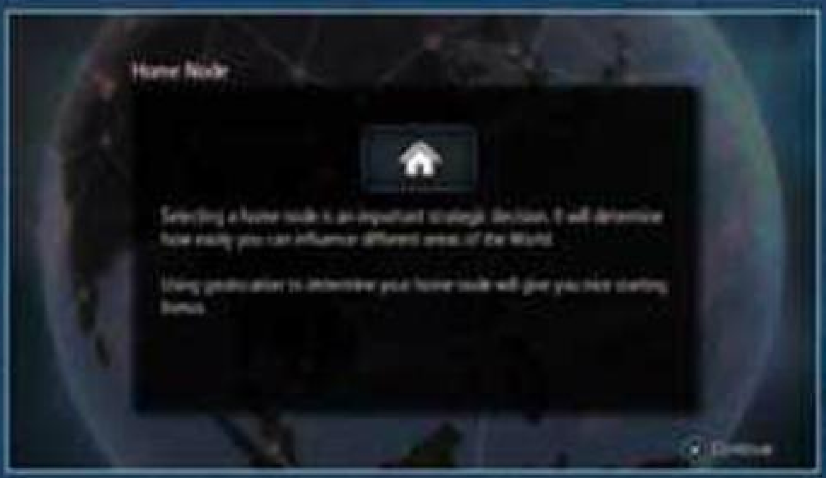
STORY MODE：故事模式，选取后如果没有存过档，那么只有 NEW GAME 选项，有存档的话则会显示 CONTINUE。

MULTIPLAYER MODE：网战模式，估计官方本来的目的是让玩家体验一下势均力敌的阵营战，但是由于内容比较枯燥乏味，目前已经沦为单纯用来刷奖杯的模式。该模式中的所有操作都可以用触控来完成，个别操作是触控限定，下面为大家简单介绍一下该模式的玩法。

1. 第一次进入该模式后系统会让玩家选择阵营，有刺客（红色）和圣殿骑士（蓝色）这两种，画面中提示选择圣殿骑士会有额外的好处，刷奖杯的同学就选圣殿骑士吧（真怀疑有人玩这个模式不是为了刷奖杯的吗？）。

2. 接下来要选择任意一个地方作为自己的据点，系统会自动检测玩家所在的地方，笔者选择了离自己比较近的香港作为据点，可以得到一些练级时的便利，比如人物的初始能力会提升等。注意，如果你是圣殿骑士，但你想选的地方被刺客占领了那就不能选了，反之亦然。如果远离自己的据点，画面中还会出现屋子的图标，点击它可以快速回到据点。

3. 地图上的图标主要分为两种，一种是战斗用的普通图标，另一种是提升人物能力的宝箱点。先来说说战斗图标，因为在自己的据点战斗会有经验值加成，所以基本上只在据点战斗，点击据点后由上至下出现三个选项，分为是战斗、在大地图上高亮显示玩家当前取得最多点数的城市（基本没用的一个功能）、退出多人模式。如果不是在据点，那么只能点选最上面的战斗。



4. 进入战斗后，先要选择出战的人物，初始默认有两人可以使用，提升玩家等级后会陆续开放更多的人物，每个人物都有四项数据，分别是攻击力（Attack）、防御力（Defense）、寻宝能力（Pillage）、行动点数（Energy）。选好人物后要点击屏幕中的人物框表示选定（这一步只能用触控来完成），然后点击右下角的图标进入选择对手的界面。玩家可以在画面下方的三个敌人中任意选择一个，画面中间会显示战斗后取得的经验值（Control Points）和需要消耗的行动点数，一般来说选择左边的敌人就可以了，原因是需要消耗的行动点数低，而且经验值不会和中间以及右边的敌人差太多。选好敌人点击右下角的图标开始战斗，过程全自动，战斗结束后进入结算界面，左上方显示的是玩家的等级经验进度，画面下方的则是人物的经验进度。任意人物战斗一场后会开始进入回复行动点数的倒计时，一般是 30 分钟，行动点数为 0 的人物也可以进行战斗，只不过经验值少得可怜。

5. 宝箱点的作用是提升人物的能力，地图上仅有几个宝箱点，进入后先从下方选择任务，每种任务对应提升的能力和提升量都是不同的，具体的可以从任务明细中查看。任务有参与人数（Agent Needed）以及寻宝能力（Pillaging Required）的要求，人物的数量和个人的能力满足要求时才能进行任务，开始任务后需要经过一定的时间（Cooldown），人物才可以重新战斗，剩余时间可以在战斗前的选人画面中查看。

6. 提升玩家等级的思路是先在据点消耗光所有人物的行动点数，然后在 30 分钟的回复倒计时期间利用宝箱点来提升人物的能力，人物的等级和能力升级后在战斗结束后会取得更多的经验值。

OPTIONS：从上往下依次是

更改角色说话时的语言、字幕开关、字幕显示的语言。

“near”：游戏中除了与奖杯挂钩的一些收集要素外，打开宝箱、进行搜身等行动时还可能会收集到 near 系统专用的收集品，入手时画面的右侧会出现提示信息。这些收集品都可以在该选项中查看，没有取得的会以暗色显示。

这个系统鼓励玩家们互相帮助，玩家可以直接点选没有取得的收集品将其装进箱子中（如果箱子里已经有其他收集品，系统会询问是否替换），接着系统会询问是否打开 near 功能来上传，选择 Yes 后进入 near 界面同步数据。在这之后你的好友或者周围的陌生人在玩这个游戏时，通过 near 功能看到你的需求并且他们已经取得你需要的收集品，那么他们可以通过 near 将收集品发送过来。同样，在 near 界面中如果看到朋友在请求帮助，我们也可以

将自己已经取得的收集品发送过去，发送过去的收集品是不会消失的。

EXTRAS：从上往下依次是观看制作人名单、与 PS3 版的《刺客信条 Ⅲ》进行联动、输入特典附赠的代码以取得特殊的武器道具以及多人模式中的角色，如果已经输入过代码，那么该栏会消失。

游戏菜单简介

RESUME GAME: 退出游戏菜单。

CURRENT MEMORY：只有在任务中才会显示该项，从上往下依次是退出任务、从任务的起始部分重来以及读取任务中的自动存盘点。

INVENTORY:WEAPONS 为查看当前装备的武器数据；TOOLS 中显示目前取得的副武器以及部分副武器的扩充包；ITEMS 为游戏中的部分收集要素；JEANNE'S DIARY PAGE 可以查看已经收集到的艾芙琳生母所写的日记内容。

DATABASE:DNA 为选择任务，只有做过的任务才能选择，部分分支任务无法重复进行，也不会显示在该选项中。PEOPLE 里可以查看本作中的主要角色介绍；LOCATIONS 为游戏中部分场景的图片，随着流程推进会陆续自动解锁；TUTORIALS 相当于教程，注意个别操作没有教程，除了在对应任务中自动弹出外没有其他的查看途径。

OPTIONS: 该栏中有多种选项，具体如下。

STATS 中可以查看游戏的记录，其中 OVERALL 里可以查看总的游戏时间、杀敌总数、移动距离等；MEMORY 是达成完美同步的任务总数和重复进行过任务的次数；ASSASSINATION 是各种暗杀行动的使用次数；FIGHT AND KILLS 是战斗中的杀敌总数、用连杀杀死的敌人数或其他武器 / 行动的杀敌总数；NAVIGATION 是一些移动距离的总数值，如总共攀爬了多少米、在树上移动了多少米等；SOCIAL STEALTH 是杂项数据，如某种敌人杀了多少个、躲在马车里移动的总时间、混在奴隶堆中假装干活的总时间等；EXPLORATION 是各种收集要素的完成度；ECONOMY 主要分为金钱出入的明细和新奥尔良地图的商店占有率。

GENERAL 里的后三项都是调节音效，而前面两项分别是字幕和流血表现的开关。

CONTROLS 为更改调整视点时的操作和灵敏度。

HUD 中可以开关画面中的各种显示数据，从上往下依次是全部开启 / 关闭、体力槽和身分图标的开关、小地图开关、操作提示开关、武器图标开关。

CREDITS 为播放制作人员名单。

QUIT GAME: 离开游戏，注意没有保存的进度会丢失。

心得分享

省钱有道

花钱贿赂贪官来降低刺客身分的通缉度时，可以立即从贪官的身上将钱偷回来，如果没偷成功，那么稍微跑远一点偷偷其他路人再回来继续偷贪官吧。

受身

从高处落到地上时，除了会损失一定的体力外还会产生较大的硬直，玩家可以通过在落地前的瞬间推摇杆方向上 + × 键来使用受身，成功受身后艾芙琳会做出一个向前翻滚的动作来避免伤害，并且落地硬直也会小很多，玩家可以在空中时就长按方向键上 + 连打 × 键来提高受身的成功率，这个操作的有效输入时间还算宽松，但是假如高度实在太高的话，还是会直接摔死的。

多存档

虽然游戏发售至今已经更新过数次补丁，但根据笔者的实际体验，一般连续进行游戏 2 ~ 3 个小时左右，系统还是有可能会出现错误强制中断游戏，没有保存的进度会丢失，因此建议大家在刷钱时每过 1 个小时就保存一下记录，免得跟笔者一样浪费青春。

制造存盘点

一般情况下在平民的附近按□键，艾芙琳只会作出一个掏出武器的动作而不会将平民干掉，如果想杀平民的话可以先点击他们，等他们的身上出现白色亮光后就可以按□键将平民杀掉了。短时间内连续杀死三个平民会 Game over，之后游戏会在凶案现场的附近重开（在个别地方比如在据点里杀平民后会在自动存档的位置重开），玩家想退出游戏时可以利用这个方法来快速存盘。

“射”的极意

用远程武器射杀敌人时，如果艾芙琳和敌人之间有其他 NPC 存在，那么会误杀该名 NPC（包括狗在内，这也是杀死狗的惟一途径），因此在一些狙击任务中使用远程武器时不宜操之过急。

线上模式的小 TIPS

刷线上模式的等级时，如果任意一边的阵营获得了胜利，那么会立即重新开始下一轮的对抗，玩家需要重新选择阵营和据点，而上一轮中提升过的人物能力和等级都不会保留，所以想花最少的时间来取得奖杯的玩家建议尽量在同一轮对抗中进行。

完成分支好处多

完成分支任务有许多好处，比如完成商业竞争者系列的分支任务后，地图上原本属于竞争对手的商店会变成未购买的武器 / 裁缝店；完成走私者系列的分支任务后裁缝店中会追加走私者的帽子，装备后购买弹药时半价。

与 PS3 版的联动内容

如果同时购买了本作和PS3版的《刺客信条 Ⅲ》，那么可以进行联动，将两个版本的游戏打开并接上数据线，然后进入主菜单中的 EXTRAS 选项后选择联动即可。与 PS3 版联动后除了在武器店里追加了一把短斧外，还会在第八章中追加一个操控康纳进行的任务，该任务中有高几率出现双枪无限弹药 + 不用装填的 BUG，杀起敌人来异常爽快。但是笔者在完成了联动任务后丢失了一把收集所有怀表后取得的枪，在据点里找不到，而且连武器店中的购买选项都不见了……因此建议大家注意备份，另外最好在刚开始游戏后就进行联动以免丢失东西。

这里顺便提一下联动追加任务的流程：杀掉 4 名敌人→不断移动到绿点直到和艾芙琳分开→继续往绿点移动，途中有不少敌人，可以借助弓箭或双发的火枪来杀敌→来到城堡附近时要从城墙爬入城内，然后移动到绿点接触炸药→设置好导火索后离开城堡前往绿点→接着无伤杀死 6 名敌人就能达成完美同步并完成任务。

✣ 主线 & 分支任务流程攻略

SEQUENCE 1

Only a Nightmare

流程 & 要点

追赶眼前那只风韵犹存的鸡！

▼

寻找道路前往指定的地点，在拦路守卫的左侧有通路，走到尽头可以从晾着的衣服底下穿过去，然后继续到指定的地点和目标人物接触，接着干掉所有杂兵。

New Orleans by Night

流程 & 要点

前往鸽子的窝收取密函，然后根据地图的提示前往钟楼顶部，途中会一直有路标指引玩家前进的道路。

A Slave in Trouble

完美同步要求

1 分钟内带领女奴隶前往制定的地点

流程 & 要点

短暂的过场后移动到指定地点，系统会提示将身分切换为奴隶。

▼

前往地图上标示的地方，途中有不少杂兵在巡逻，注意不要进入他们的视线范围内，否则会被发现引起战斗。来到指定的地点后在限定的时间里躲进去运货的马车里。

▼

搬起附近的木箱以免引起敌人的注意，移动到指定的地点后放下箱子并继续前进寻找愿意与艾芙琳交谈的奴隶，期间要避开奴隶头子们的耳目，玩家只需移动到奴隶扎堆的地方，艾芙琳就会自动作出伪装的行动，玩家可以通过地图的红点来确认哪些是奴隶头子，或者开启鹰眼来确认。

对话结束后移动到高处进入鹰眼模式寻找黄色的建筑，接着来到指定地点后会触发战斗，基本上连按□键就能轻松地结束战斗。

▼

接下来要引领女奴隶前往制定的地点，按○键可以让她跟随或者停在原地不动。从起点到终点，途中只有一个敌人会在必经之路上巡逻，迅速解决掉他后就可以让女奴隶跟着艾芙琳一路小跑到终点，跑路时注意观察地图，尽量远离红点，否则容易进入敌人的视线范围。

The Safe House

流程 & 要点

剧情后自动换装成贵妇，通过大门离开房子后根据提示撕掉大街上的通缉告示，然后进入指定的店铺购买服装。

▼

原路返回到自己的家里。

Taking Care of Business

完美同步要求

不杀任何人

流程 & 要点

剧情后离开房子前往地图上标示感叹号的地方。

▼

在不被目标发现和不杀任何人的前提下跟踪目标移动，注意尽量不要让目标离开玩家的视线，否则画面中会出现倒计时警告玩家。不小心被目标察觉时不用惊慌，如果距离不是非常近，只要迅速躲到目标看不到的地方稍等片刻即可继续跟踪。

▼

前往蓝色的指定地点向士兵行贿，建议直接用 100% 成功率的价钱，前期资金稍微有点困难，但是到了中后期就会有所好转，因此不用太在意资金的流动。

上船后对着船长按○键魅惑他，剧情后进入撕开信件的环节，用大拇指和食指（当然没有限定使用的手指，只要能撕开信，用脚趾也是可以的噢）同时从左往右触摸前后屏画面中标示的虚线即可。

Your Father's Troubles

完美同步要求

魅惑 2 个以上的士兵

流程 & 要点

前往地图中标示感叹号的地方寻找货物，有时候可能会出现来到货物地点后没有反应的情况，此时可以试着靠近闪闪发亮的货物后按 L 键进入注视模式，往后遇到这种情况时也如法炮制。

▼

取得货物后会看到地图上出现了绿色的区域，该区域里藏有另外的货物，干掉或魅惑守门的士兵后进入院子里找到另一批货物。接下来再去另外一个绿色区域寻找被小混混看守的货物。

▼

找到全部货物后来到蓝色标示的地点接触目标完成任务。

The Key to the Problem

流程 & 要点

进入带有感叹号的建筑触发任务。

前往绿色的地点购买更衣室并切换成奴隶，然后移动到绿色的地点，过程中如果看到可以降低通缉度的官员就不要放过他们，另外也不要忘记去撕掉一些通缉告示。

跟踪橙色的目标移动，来到固定的地点后目标转移，等目标站稳后靠近他偷取钥匙。

The Colony's Good

完美同步要求

1. 以奴隶或贵妇身分进入指定的建筑
2. 用守卫的火枪干掉总督

流程 & 要点

前往感叹号标示的地点。接下来可以顺便买下附近的更衣室，然后可以选择继续以奴隶的身分潜入指定地点或以贵妇身分进入，前者可以通过目标建筑物附近的树木来到高处后翻越护栏。因为屋子里有战斗，所以建议玩家选择以奴隶的身分进入。

进入室内后要在不暴露的前提下移动到二楼尽头的房间，期间要干掉几个守卫的士兵。

剧情后要干掉目标人物，玩家可以回过头来将前头解决掉的守卫所遗留下来的火枪捡起来，如此一来就能省去在战斗中夺取或捡拾敌人武器的麻烦，触发战斗后只需将目标收拾掉就会进入剧情，因此大可不必和杂兵们纠缠，手持火枪的情况下连打□键并注意防反即可击杀目标。

剧情后从绿点的门离开房子，出门后建议从左边的通道走到尽头，然后再从平台的边缘直接跃过护栏离开目标的宅邸，如果选择的是贵妇装扮则需要从地面的出口处冒着被敌人围剿的风险逃跑，移动到总督府范围外即可完成任务。

At the Pub

流程 & 要点

来到目标地点触发任务，然后和眼前的人对话，接着前往绿色的区域寻找目标人物对话。

根据提示先回自己家，然后查看房间里桌子上的日记，本章结束。

SEQUENCE 2

The Loas Guide You

完美同步要求

在 2 分钟内找到所有面具并抵达终点

流程 & 要点

前往地图上的绿点以推进流程。

进入鹰眼模式寻找隐藏在周围的面具，发现面具后玩家需要靠近它并按 L 键观察。找到第一个面具后根据地图的提示移动到另一块土地上找到第二个面具，接着再根据地图提示找到第三个面具，第三个面具藏在一棵树上，因此进入绿色区域时要注意观察上方。

找到第三个面具后可以顺势从树枝上移动到指定的地点。玩家需要熟记寻找面具的最佳路线才有可能在 2 分钟内完成任务，移动到每个面具所在的区域时都可以利用水面上突出的枯木或树枝来节省大量的时间，切记不要从水中游过去。

The False Mackandal

完美同步要求

2 分钟内完成任务

流程 & 要点

过场后先将副武器切换至刚取得的暗器——吹箭，然后附近会出现目标，用吹箭对它们射击，吹箭的使用方法是当屏幕中有可供玩家射击的目标时，长按△键等待系统自动锁定目标，待光线收束后松开按键，艾芙琳就会自动朝目标射击。

射击完目标后迅速爬上右侧标注的树木顶端，树干的一侧有供玩家攀爬的藤蔓，来到顶部后再用吹箭射击远处的目标，接着利用信仰之跃跳到一旁的草堆里，落地后再迅速射击一旁的两个目标。

Meet the Smugglers

流程 & 要点

爬上一旁大树上的树屋与目标人物对话后前往指定的的地点，玩家可以从水路前进，如此一来不用绕路，也不用和陆地上巡逻的敌人碰面。

在 3 分钟以内干掉三个目标，前提是不暴露行踪，地图很广阔，稍微绕一下路便可以轻松地从目标的背后靠近并解决他们。接下来要在我方同伴被干掉之前先杀死 4 名目标，两名同伴的剩余体力会在屏幕的左侧显示，基本上只要连打□键就能完成任务。

A Faithful Acolyte

完美同步要求

系统写的是在 3 分钟内杀死目标的随从，其实要杀死全部敌人才算

流程 & 要点

前往感叹号所在的地方接触目标，对话后进入划船的部分，划船的操作是按 × 键或往下方向划动背触板就可以使独木舟加速，往上方向划动背触板减速，左摇杆控制独木舟的方向，背触的操作不太灵敏，建议用按键操作。

划船跟着目标移动，靠岸后有个 QTE，杀死鳄鱼后在一旁搜刮它的蛋，之后便可以开始收集分布在沼泽各处的鳄鱼蛋了。

接着要杀死地图上标示的目标和他的手下，3 分钟内将他们全部干掉会有额外的奖励。除了树木上方的一名敌人建议暗杀外，地上的全部敌人都可以明目张胆地和他们对着干，玩家可以在敌人扎堆的地方伺机按○键来发动大魄力的双重反击。通常来说最后会与目标单挑，对付他时仍旧以防反为主，不要主动进攻，否则会反过来被他的防反得逞。

全灭敌人后搜索蓝点标示的信件，玩家要从船下部的缺口处进入船身后才能找到信件。

The Second Camp

完美同步要求

除了目标外不杀任何人

流程 & 要点

看完信后来到指定的地点和同伴对话，然后跟着同伴移动一小段距离。

同伴会告诉艾芙琳不要杀害无辜的奴隶，之后要跟踪目标移动，前半段跟踪玩家可以从树上移动，后半段则可以借助帐篷的掩护来完成。陆地上除了目标外，被其余的奴隶看到是不会有问题的，最后当目标变成红点后要将其干掉，然后搜查一旁的宝箱。

回到蓝点同伴所在的地方并对话。

Eve of Saint John

完美同步要求

进行一次双重刺杀

流程 & 要点

长途跋涉前往指定的地点找到另一名同伴对话，剧情后如果不是奴隶装扮的话系统会提示玩家切换成奴隶，再次和蓝点的同伴对话，随后艾芙琳会自动划船跟着同伴来到任务地点。

接下来要在不被发现的前提下潜入到指定的地点，途中实现一次双重暗杀可以取得额外奖励，另外要注意按○键让同伴跟上，否则距离同伴太远的话她会莫名其妙地挂掉，距离她稍远时画面中会有提示警告玩家。笔者选择的路线是从画面右边的树桩上爬到树上，然后利用树枝往前移动并沿途暗杀掉在上方放哨的两名敌人，杀掉第二名敌人后可以发现平台附近的下方有供玩家跳跃过去的落脚点，跳到落脚点后就可以利用下方的两名敌人实现双重暗杀，之后再干掉进路中一名有规律移动的敌人后就可以来到绿色的指定地点了。

在同伴的协助下靠近绿点触发剧情，过场后等目标把话说完就会进入战斗，期间靠近目标按□键他会消失，但随后会立即出现在其他地方。接下来恶战连场，先用防守反击迅速干掉手持火枪的杂兵，然后单挑光头土著。由于土著也会使用防反，所以我们不能贸然进攻，最高效的打法是和他保持距离，等他的砍击挥空时从他的身边绕到背后就可以发动一击必杀的割喉咙，三波杂兵战都可以用这种方法解决。最后单挑独臂 BOSS 时直接丢个烟雾弹再上前取他性命。

Citizen E

流程 & 要点

剧情后会出现较为特殊的分支任务，开启鹰眼模式后杀掉红点目标（公民 E）即可完成任务，随后出现的一堆代码不是BUG，只是游戏的过场而已。将隐藏在三张地图里的所有公民 E 杀掉是通往真结局的关键。

The Whole Truth

流程 & 要点

剧情结束后回到地图上标示着感叹号的地方和目标对话，本章结束。不过地图上还有骷髅标志的分支任务"Bayou Fever（沼泽热病）"，不妨去完成。分支的内容是在限定时间里找到地图上所有绿点标示的解毒蘑菇，然后再返回出发点，接着用拳头将不清醒的人揍晕并给他们喂药就可以开启这个系列的分支，后续需要治疗 9 个患者，往后在沼泽的地图中可能还会看到骷髅标志标示的人物，靠近后他们会向艾芙琳袭击，用拳头将他们打晕再给他们解药即可取得少许的报酬。此外完成该任务后会开启解毒蘑菇的收集。

SEQUENCE 3

Prelude to Rebellion

完美同步要求

用拳头解决敌人

流程 & 要点

离开宅邸后前往暴动发生的地点保护平民，赤手空拳将士兵们击败可以达成完美同步。

前往绿点标示的仓库后来到二楼和同伴对话，该仓库将作为艾芙琳的活动据点，调查一旁的书桌进入海上贸易的教程，粗略看过教程后同伴会继续给艾芙琳讲解其他地方的作用。

Free Slaves

流程 & 要点

离开据点后可以先回家一趟进行分支任务"Free Slaves（解救奴隶）系列"的"A Family Divided"，在家里找到艾芙琳的养母对话，然后前往指定地点杀掉看守男性奴隶的士兵，无伤完成任务可以达成完美同步，建议将两个士兵暗杀掉，之后引领奴隶前往绿色的地点即可。

完成奴隶营救的任务打开地图仔细搜索可以看到另外一个帮助奴隶的任务"Earthly Belongings"，来到该处触发任务后跟着奴隶移动一段距离，接着前往绿点取回奴隶的东西，最后回到奴隶所在的地方和他对话即可完成任务，期间没有杀害任何人的话可以达成完美同步。

Elegant and Deadly

流程 & 要点

回到主线，和感叹号处的 NPC 对话触发任务后跟着他走一小段路，过场后移动到绿色的地点，接着系统会要求玩家装备上之前在据点得到的阳伞型武器，这把武器是贵妇身分特有的，因此我们可以先在一旁的更衣室换装成贵妇，然后进入武器选择画面选吹箭，接下来再按△键撑开阳伞，接着按△就能对远处的红色目标射击了。

射杀目标后再靠近一旁橙色的目标，过场后回到据点，然后前往指定地点花 500 块钱购买店铺，自家店铺的优势在于买东西时的价格稍低于其他店铺。返回据点，过场后离开据点。

在前往绿色地点的途中顺便找一间更衣室将身分切换为奴隶，否则来到港口后系统会告诉玩家以贵妇身分无法继续任务。如果从陆地进入港口，途经一处过道时会有两个把守的士兵，玩家可以搬起过道入口处的箱子伪装成运货的奴隶混过去。来到目标地点和 NPC 接触即可完成任务。

Vanishing Slaves

完美同步要求

比你的对手更快抵达存盘点

流程 & 要点

与感叹号标示的人物接触，接着和蓝点的同伴对话，然后再和远距离外的蓝点同伴对话，接着要比她更快地移动到绿点以达成完美同步，解决掉眼前的所有敌人后任务结束。

Business Rival

流程 & 要点

此时地图上开始出现分支任务“Business Rival（商业竞争者）系列”的“M.Reynaud's Bypass”，任务的内容很简单，和接任务的NPC对话后前往指定的绿色区域寻找目标，目标有多名杂兵护卫，艾芙琳只要干掉目标就能完成任务，完美同步的要求是无伤干掉目标，因此可以好好利用吹箭和烟雾弹。

Storming the Fort

流程 & 要点

与感叹号标示的同伴对话，接着在不被发现的前提下解决掉巡逻的四名守卫，守卫们都距离同伴非常远，而且基本没有交叉监视点，很轻松就能全数暗杀掉。

▼

移动到绿点后开始在同伴的掩护下追杀红点标示的目标，因为距离目标太远的话会算作任务失败，所以沿路上的杂兵都不要管，看到宝箱也不要开。在上楼的时候地板会塌陷，建议直接借助右边的物体返身跳到楼梯上，目标将通路中的门关上时可以从左边突出的平台处跳过去，将目标逼到城堡另一侧的绝路后开始战斗。

▼

干掉目标后可以将剩余的杂兵杀掉搜身，城堡旁边的鸟瞰点也可以顺便去一下，鸟瞰点附近还有一个得了热病的NPC，一并把他治好吧。移动到城堡中央的绿点后任务结束。

In Vino Veritas

完美同步要求

1. 不提高通缉度抵达
2. 马车抵达终点时剩余50% 以上的体力
3. 在1分钟内杀死最后的5个目标

流程 & 要点

回到据点触发任务，过场后跟着同伴跑路，期间只要不提高通缉度即可达成完美同步要求的第一点，注意移动时不要太靠近建筑物或其他障碍物，否则在奴隶身分时一不小心爬上去了就会提高通缉度。

▼

等同伴停下来后和附近的蓝点人物对话，接着和地图上所有标示着特殊图案的NPC对话，最后再和蓝点NPC接触引发暴动。

▼

找到蓝点的同伴，过场后将身分切换为刺客，来到同伴所在的地方和他对话，然后进入一旁的红色戒严区，接下来要在不被发现的前提下放倒5名守卫，用艾芙琳自带的火枪就可以轻松完成目标。

▼

接触蓝点后进入策马奔腾的环节（雾），马车的操作是左摇杆控制左右移动，点击屏幕加速，长按屏幕则为减速，为了达成完美同步，建议玩家一直以减速的状态前进，途中注意不要撞上障碍物，且拐弯时的幅度不要太大即可。

▼

人仰马翻后移动到绿点，之后要杀掉士兵以营救反叛者，可以行动后迅速换上烟雾弹，然后往眼前的4名敌人身上一丢，连打□键将他们一击必杀后跑上楼将最后一个目标解决收工。

Business Rival

流程 & 要点

在做主线之前可以先完成个别分支任务，打开新奥尔良的地图，寻找商业竞争者的图标，目前可以看到两个图标，他们分为是“M.Salmon's Ships”和“M.Ratel's Merchants”。

进行“M.Salmon's Ships”前建议将身分为切换为贵妇，如此一来不仅能降低任务难度，还能达成“以贵妇身分杀死目标”的完美同步要求。和NPC对话后开始任务，移动到绿点就会出现目标，选择袖剑，接着大方地靠近目标并将其不动声色地暗杀，杀死目标后不用逃离，因为是贵妇身分，守卫们不会对艾芙琳起疑心，等他们调查完目标的尸体离开后，玩家就可以上前搜尸，如果附近还有守卫，可以将他们也干掉。取得密函后撕开它，接下来要解读密函，方法可参考系统部分。

▼

建议用奴隶或者刺客装扮来完成“M.Ratel's Merchants”，任务开始后从屋顶移动到红色目标的附近，完美同步的要求是“借刀杀人”，也就是说不能由玩家来解决目标。吹箭有两种，一种是直接射杀敌人，另一种是令人中毒陷入见人就砍的疯狂状态，我们选择后者，然后对着目标旁边持刀的护卫射击，稍等片刻后就会自动完成任务。如果以贵妇身分进行任务的话要从地面绕路靠近，故不推荐。

Getting Ulloa's Attention

完美同步要求

不暴露的前提下杀死船上的3个士兵

流程 & 要点

回到据点继续进行主线任务，来到二楼听同伴说完话后离开据点前往码头处的绿点。

▼

过场后利用一旁的独木舟移动到目标所在的大船附近（距离目标30M左右），然后跳入水中潜游到大船旁边的小船上，接着攀附在大船边缘的缺口处，等巡逻的士兵移动到面前再将其暗杀掉，杀掉两名目标后可以直接上船解决掉最后一名目标。

接触绿点后开战，不想浪费时间的话可以直接用烟雾弹，全灭敌人后进入剧情，接下来在限定的时间里离开黄色的区域。

Ship Crew

流程 & 要点

完成上一个主线任务后地图上开始出现分支任务“Ship Crew（船员）系列”的“Mistress and Commander”。建议用行动较为方便的奴隶或刺客装，和触发任务的 NPC 对话后往红点目标所在的地方前进，之后要以赤手空拳将目标干掉，无伤是达成完美同步的要求，揍死目标后返回蓝点 NPC 处完成任务。

A Governor No More

完美同步要求

1. 以三种身分进行任务
2. 在 4 分钟以内完成埋伏

流程 & 要点

前往鸽子的窝收取密函，撕开信件了解情况后前往蓝点的屋顶上和 NPC 对话，之后要移动到绿点的屋顶上，期间可以在更衣室将身分切换一下以达成完美同步的第一点要求。

接下来要在 4 分钟以内完成下列的步骤才可以达成完美同步的第二点：1. 在不被发现的前提下于限定时间里杀死 5 个目标；2. 迅速破坏绿点标示的三个水箱；3. 到蓝色标示的地方按○键搬起炸药，将其运往绿色的地点。以上三个步骤中只有第一个可能会稍微花点时间，建议玩家不要吝啬吹箭，一口气招呼到目标的身上以节省时间吧。

过场后要在限定的时间里依次移动到三个绿点处破坏水箱，然后再迅速来到绿点处触发剧情，接着在蓝点处取得火枪，再对红点的炸弹射击，随后杀死 5 名目标，来到绿点处触发剧情后再靠近蓝点结束本章。

SEQUENCE 4

Southbound

流程 & 要点

在感叹号处按○键开启任务后回到自己家中，在顶楼的房间里接触书桌，撕开信件并以老方法解读密函，接着从绿点标示的大门离开家前往码头的绿点处。

给同伴发完朋友卡后往红色区域移动，接着要在不暴露的前提下混入任意一个绿点标示的奴隶堆中，剧情后自动开始下一个主线任务。

A New Life

流程 & 要点

可以自由行动后与地图上蓝色标示的 5 名 NPC 对话后即可完成任务。来到新地图奇琴伊察后可以开始收集玛雅雕像。

Gathering Tools

完美同步要求

不引发战斗的前提下完成任务

流程 & 要点

该任务的目的是收集素材制作武器，先干掉两个士兵然后从他们的身上搜出腰带，接着从蓝点标示的厨师身上偷窃刀具，一旁的宝箱中有另一把刀具。

进入戒严区绿点所在的高处取得木材，途中如果遇到落单的士兵可以顺便解决掉。取得木材后来到蓝点将炸药搬运到绿点，接下来艾芙琳需要一把火枪来引爆炸药，随便干掉一个手持火枪的士兵吧。引爆炸药后来到绿点按○键完成任务。

The Company Man

完美同步要求

保护俘虏的战斗结束后他的剩余体力在 50% 以上

流程 & 要点

来到感叹号处接任务，开始跟踪橙色的目标移动，进入戒严区后要多利用草堆来避开巡逻士兵的视线，另外也要注意让目标保持在艾芙琳的视线范围内。

目标移动到指定地点后触发剧情，随后要保护俘虏不被敌人杀掉，接着要和手持鞭子的敌人单挑，戳他几下后触发剧情并入手鞭子，用鞭子杀掉赶来的士兵即可完成任务。鞭子的使用方法是按△键束缚敌人，如果距离敌人较远的话会自动将对方勒死，距离近时则可以先按△键让鞭子缠上敌人，然后按□键对无防备的敌人攻击。

Trail of Truth

完美同步要求

1. 不引发战斗的前提下完成任务
2. 在 5 分钟内完成任务

流程 & 要点

和刚刚解救的俘虏对话触发任务，然后跟着绿点移动到绿色的区域，进入区域后开启鹰眼观察地面上的紫色脚印，一直顺着紫色的脚印来到小屋附近会看见蓝色的脚印，按 L 键观察蓝色的脚印后再移动到绿点上，撕开信封解读密函即可。

The Secret of the Cenote

完美同步要求

1. 在 2 分钟内完成小游戏
2. 无伤完成任务

流程 & 要点

任务开始后移动到绿点所在的地方，玩家只需贴着右边走就能找到靠近绿点的路。接着大胆地往下方的绿点跳跃，进入水中后要潜到水里才能找到前进的道路，潜游到另一边着陆后一直跟随绿点的方向移动。从高处往下方移动时，要攀附在墙壁上的藤蔓或裂缝处慢慢往下移动。个别地方需要利用鞭子的特殊跳跃才能抵达。

在最后上岸前的水中可以找到一个玛雅雕像，经过漫长的跑路后来到神秘机关所在的地方，从一边旁的道路来到高处接触机关开始解谜小游戏。小游戏的玩法很简单，通过转动和倾斜 PSV 将小圆球移动到中央的凹陷处即可。

调查绿点所在的机关触发剧情，战斗一触即发，在烟雾弹的辅助下可以轻松地无伤杀光所有敌人，不想用烟雾弹的话可以和敌人拉开距离，然后用鞭子逐个击破。

全灭敌人后要在限定时间里离开崩塌的洞穴，基本上只要一直往前跑，前头没有路的时候就向右转，爬上陡峭的斜坡时动作要快，否则艾芙琳会因为惯性一直往下滑回起点的地方，不过由于时间非常充足，没有信心一鼓作气爬上顶端的玩家也可以每爬到一个落脚点就停下来观察一下情况。来到绿点后艾芙琳终于与失散多年的母亲相遇，本章也到此结束。

SEQUENCE 5

Prodigal Daughter

流程 & 要点

剧情后离开仓库，前往绿点所在的绿色区域，进入该区域后开启鹰眼模式寻找目标，找到目标后会立即开始跟踪橙色目标，目标移动到指定地点后会开始逃跑，玩家要无视杂兵一直追着目标移动，当他跑到特定的地点后任务结束。

Rotten Barracks

完美同步要求

1. 利用炸药炸死目标
2. 杀死目标后不被敌人发现

流程 & 要点

前往感叹号处开启任务，进入红色区域打开鹰眼模式寻找目标，找到目标后要在不暴露的前提下将其杀死。

目标会有规则地在广场里移动，广场的一角有个炸药桶，玩家可以先将高处的士兵干掉，然后拿着他们的火枪在炸药桶上方待机，等目标移动到附近站稳后引爆炸药。接着可以继续躲在高处用火枪清理掉地面上的大部分敌人，然后再去搜目标的身。最后离开黄色的区域，撕开信件完成任务。

Business Rival

流程 & 要点

流程推进至此会出现更多的商业竞争者的分支任务，玩家不妨将他们逐一完成。

M.Chapperon's Textiles：在限定时间内于绿色区域里找到不断移动的目标，干掉目标后搜身取得信件，撕开信件再解读密函即可完成任务，2 分钟内完成任务是完美同步的要求。

M.de Chevallier's Weapons：用炸药炸死目标可以达成完美同步，建议用自带火枪的刺客装来完成任务。任务开始后可以先跟着目标走一阵子，观察他的移动规律，他来到一个院子中必定会停下来片刻，该院子里也正好有多个炸药桶。玩家可以趁他移动到其他地方的时候在院子里设置炸药，然后爬上屋顶，等目标移动到炸药附近时引爆，炸死目标后先不要急着下去搜身，因为炸药会引来周围的敌人，如果此时去搜身就极有可能因为行踪暴露而导致任务失败。最稳妥的做法是继续呆在屋顶用火枪解决掉陆续前来的士兵，通过地图确认附近没有红点后再前去搜目标的身，撕开搜来的信并解读密函。

M.Marcantell's Materials：因为完美同步的要求是魅惑目标，所以必须用贵妇装来完成。移动到绿色的地点后目标出现，靠近目标后将其魅惑并带到人烟稀少的地方，然后……你懂的，搜尸后撕信解读密函即可完成任务。

M.de Vandal's Harbor：任务开始后在限定的时间里移动到码头的船上，接下来要保护船只，敌人的数量众多，烟雾弹又可以派上用场了，不想依赖道具的话则可以用防反的打法来一举击杀多个敌人。月袖剑杀死目标可以达成完美同步。

Power of Voodoo

完美同步要求

1. 在 1 分钟内找到目标
2. 至少使用一次狂暴吹箭

流程 & 要点

从感叹号处移动到沼泽地区，然后再接触该地区的感叹号开启任务，接下来进入鹰眼模式寻找地面上的脚印，根据脚印的方向迅速移动到目标的附近后触碰刚刚出现的绿点触发剧情。1 分钟内找到目标可达成完美同步的要求。

前往远距离外树上的绿点埋伏敌人的小队，可以行动后进入鹰眼模式确认接下来要干掉的橙色目标，这里建议用狂暴吹箭对其射击以达成完美同步，因为越往后敌人的数量越少，狂暴化的目标反倒容易杀掉敌兵导致任务失败。

等骚动结束后跟踪敌方小队前进一段路，当他们停下来后玩家要借助附近的树干爬到树上的绿点，然后再重复上述的确认→射杀步骤，不过这次只需要用一般的吹箭就好。之后再重复一次跟踪→移动到绿点→鹰眼确认→射杀的步骤后任务结束。

The Lighthouse

完美同步要求

不被发现的前提下完成任务

流程 & 要点

来到感叹号处和同伴对话，剧情后要移动到地图上绿点标示的灯塔顶部，玩家可以从画面右侧的水中游到灯塔附近来回避掉绝大部分的敌人，爬上灯塔后注意靠近塔顶的地方还有一名士兵，可不要因为被他发现而导致完美同步前功尽弃了，来到顶部后开启另一侧的机关即可完成任务。

Free Slaves

流程 & 要点

A New Recruit：解救奴隶系列的分支任务，虽然和主线无关，但由于下一个主线任务就是本章的最后一个任务，因此玩家可以考虑将沼泽地区的分支完成。

与图标标示的男性奴隶对话后答应帮他找老婆，之后移动到绿点就会发现他的老婆和几个士兵在一起，在敌人抓到女奴隶之前杀光敌人可以达成完美同步，上前干掉敌人后要立即追上女奴隶，否则被她跑远了会导致任务失败，与她距离不远时按○键使用飞扑将她停下来即可完成任务。

Stolen Goods

完美同步要求

无伤完成任务

流程 & 要点

来到感叹号处和喝醉的同伴触发剧情，过场后要在同伴存活的前提下杀光目标，想无伤可以多利用道具。之后一路往绿点移动，途中要对付数波敌人，来到尽头的绿点后撕信解读密函，剧情后本章结束。

SEQUENCE 6

Ship Crew

流程 & 要点

回到新奥尔良后可以选择性地完成一下船员系列的分支任务，打开大地图寻找一下船员图标吧。

The Cannon：不杀任何人完成任务是完美同步的要求。来到鸽子窝触发任务，撕开信件，看完信后移动到绿点打开宝箱就能完成任务。因为不能被敌人发现，也不能杀害敌人，玩家可以借助地图最上方城墙壁的藤蔓攀爬到高处，如此一来可以轻松地潜入戒严区，接下来只要注意避开在高处巡逻的士兵即可。

Before the Mast：无伤完成任务是完美同步的要求。任务的目的是在限定的时间里移动到 11 个绿点处，途中会有两名持枪的敌人对玩家射击，只要动作快就可以赶在他们开枪前靠近并干掉他们。此任务会稍微考验一下玩家的操作，更多的则是要求玩家寻找最便捷的移动路线，跑路的原则就是绝不落到地面上，全程都可以借助横杆、树枝等物体来在高处移动。

Return to Mexico

完美同步要求

移动 5 次以下解决谜题

流程 & 要点

接触码头处的感叹号回到奇琴伊察开始任务。剧情后根据绿点的指引一直往下方移动来到独木舟处，进入划船部分后注意不要和岩石等物体发生碰撞，好在船的耐力值不低，因此只要不是碰撞得太厉害都可以顺利上岸。

弃船过场后直接跳下前方的水里，着陆后贴着右边走到尽头可以找到玛雅雕像，之后爬上场景内一座巨大的石柱顶部并顺势跳入中空的部分来到水中，长距离潜泳时小心机关，氧气不足时可以仔细观察画面，通常来说升起的气泡上方都有换气的空间。泳道会出现左右两边的分叉路，右边的岸上区域里有个宝箱不要错过。拿完宝箱后再潜下去选择左边的进路，这段水路有很多机关，可能会意外挂个几次。

来到广阔的区域需要往上方移动，从墙边突出来的踏板开始一连串的攀爬，期间有两处需要玩家利用鞭子跳跃，因为没有时间限制，所以期间找不到进路时不妨停下来仔细观察后再继续前进，匆忙跳跃搞不好会因为失误摔死。

爬到顶部后继续往绿点处移动，解谜部分中先移动最上方从左往右的第二个石板，然后再移动正中央的石板即可，最后取得另一半的谜之石板，剧情后本章结束。

SEQUENCE 7

An Urgent Favor

流程 & 要点

来到家门前的感叹号处触发任务，接着回家探望重病的父亲，剧情后离开家移动到绿点处和奴隶对话，之后带领他前往指定的地点即可，途中如果有士兵拦路可以考虑将他们解决掉，注意要保护奴隶不被敌人干掉。

Smugglers

流程 & 要点

从感叹号处来到沼泽后可以先完成“Smugglers（走私者）系列”的分支任务“Mapping the Bayou”。来到地图上图标所在的地方和同伴对话，之后要靠近 3 个绿点所在的绿色区域，注意不能被敌人发现，否则任务会失败。接触完全部绿色区域后回到同伴处对话即可开启后续的分支。

打开地图会发现多出了很多走私者的图标，玩家需要做的是前往每一个图标所在的地方，杀掉区域里的敌人，然后打开宝箱获取信件，之后撕开信封并解读就能完成任务。

Supplying the Revolution

完美同步要求

1. 任务中不游泳

2. 只使用近战武器完成战斗（烟雾弹也可以用）

3. 完成任务时木筏的耐力值剩余 50% 以上

流程 & 要点

回到主线任务，与地图上的感叹号角色对话触发剧情，过场后移动到绿点就会开始紧张刺激的保护木筏大作战。一开始可以从木筏的右边利用水面上的树桩等物体登陆杀敌，杀完眼前的敌人后不要停下来，迅速往右边移动干掉船上的敌人，然后再顺势将前面高台上的一群敌人全部杀掉，烟雾弹能有效地帮助玩家实现速杀。接着再从树枝上往右前方移动干掉陆地上的所有敌人，接着再往左边移动杀敌……好忙……如果无法一次性达成所有完美同步要求的话可以在任务结束后重新挑战，单独针对某一项要求来完成。另外保护木筏的部分可以通过读取存盘点的记录来加满木筏的耐力值。杀光指定的敌人后进入剧情，任务结束。

Secret Stash

流程 & 要点

从感叹号处回到新奥尔良，如果之前在沼泽有做走私者的任务，那么回到新奥尔良后会看到附近有一个走私者任务。来到图标所在的房屋顶部接下任务，接着前往绿色的区域里开启鹰眼模式，寻找打开天窗的屋顶调查，会看见黄色显示的宝箱，入手后任务结束。

The Last Dance

完美同步要求

无失误地完成舞蹈

流程 & 要点

回到据点二楼和好友对话触发任务，接着和 3 个蓝点的 NPC 对话，结束对话后进入鹰眼模式搜索绿色区域里的橙色目标，上前和他对话触发剧情。

剧情后开始跳舞的环节，屏幕会不时闪现带有方向的箭头，玩家只需按照指示的方向划动屏幕即可。舞蹈结束后魅惑目标，然后将他带到绿点处杀掉，最后移动到绿点结束任务，本章结束。

SEQUENCE 8

A Fool's Errand

完美同步要求

1 分钟内爬上峭壁

流程 & 要点

前往鸽子的窝查看信件开启任务，过场后来到纽约寻找康纳。移动到绿点后触发剧情，随后要追上橙色的目标并按○键将其扑倒。之后要借助峭壁上没有被雪覆盖住的部分往上爬，1 分钟内爬到顶部接触绿点即可达成完美同步。

根据绿点的提示一直前进，沿途要干掉一些敌人，在康纳的协助下应该问题不大。利用鞭子跃过毁坏的桥梁后要转身将木板踢下去给康纳铺路。继续前进触发过场，随后艾芙琳要利用树枝移动到城堡里边的绿点处。

短暂过场后来到绿点进入了望塔触发剧情，之后与以往的同伴战斗，全灭敌人后触发剧情，接着在限定时间里爬到了望塔上部的缺口处触发剧情，本章随之结束。

SEQUENCE 9

Abandoning Pretense

完美同步要求

和士兵们周旋 1 分钟

流程 & 要点

任务开始前可以多准备些烟雾弹。来到自家门前接任务，然后回家触发剧情。从家里逃出来后与士兵们周旋，经过一定时间或受到一定伤害后自动触发剧情，任务结束。这里有个小小的 BUG，如果没能在第一次玩时就达成完美同步，那么不要选择从上一个存盘点开始，因为从存盘点开始的话时间会不足 1 分钟，因此要选择重开任务。另外在战斗中用烟雾弹时不要丢得太狠，否则敌人持续处于无防备状态的话会进入非战斗状态（头上的图标呈灰色），如果全部敌人都进入非战斗状态的话会直接触发剧情。如果达成了完美同步，那么在 1 分钟后进入过场时会显示。

Confronting Agate

完美同步要求

1. 无伤完成任务
2.5 分钟内完成任务

任务开始后先砍死眼前的目标，之后艾芙琳不幸中毒，接下来要不断杀死杂兵并移动到目标所在的地方，来到树顶后任务结束，进入一般结局。

Citizen E

完美同步要求

2 分钟内杀死目标

流程 & 要点

如果将隐藏在新奥尔良、沼泽以及奇琴伊察地图中的公民 E（共 5 个）全数干掉，那么将通关画面途中突然出现的最后一名公民 E 杀掉就能进入本作的真结局路线。前往公民 E 所在的地方时不用心急，因为时间还算比较充足，玩家只需按部就班地寻找前进的道路就可以了，无需寻找什么捷径，前面几次快要抓到他时他会传送到另外一个地方。

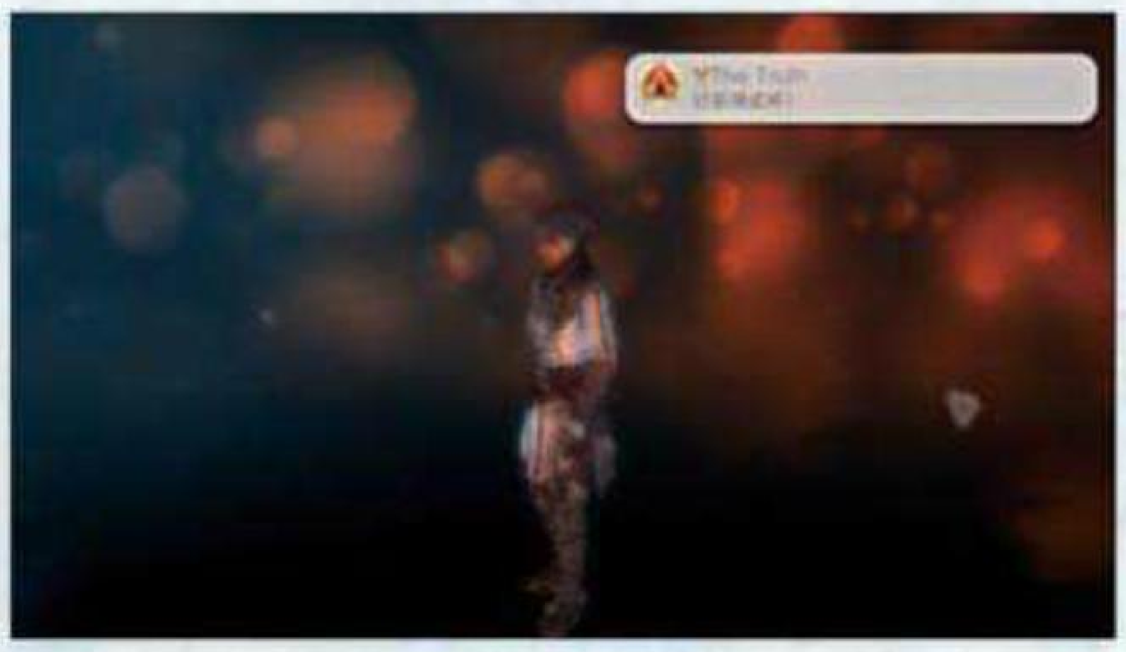
Reconciliation

完美同步要求

无伤干掉 9 个士兵

流程 & 要点

一上来可以先开一枪干掉一个敌人，然后拉开距离用鞭子逐个击破。



上楼梯来到转角处时可以先用火枪杀掉上方的一个敌人，充填好子弹后再上楼触发战斗，再开一枪解决掉另外一个敌人，与剩下的一个敌人单挑。

第三波战斗紧随第二波，因此第二波战斗结束后要迅速填充一发子弹然后对敌人射击，接着再次用鞭子逐个击破。当然，如果烟雾弹充足的话可以很轻松地无伤杀死所有的敌人。

杀光所有的杂兵后再干掉毫无难度可言的最终 BOSS 后迎来真结局。

✣ 收集要素

第一章结束后开启日记的收集，日记（共 30 页）的第 1 和 13 页会在流程中取得；杀死流程中的第一只鳄鱼后开放鳄鱼蛋的收集；在沼泽地图完成分支任务“沼泽热病”（详见流程攻略第二章的最后部分）后开启解毒蘑菇的收集；进入第三张地图“奇琴伊察”后开放玛雅雕像的收集，玛雅雕像在第四章最后一个任务的水中、第六章最后一个任务中各藏有一个（参考流程部分）。

进入第四章后将开启三个收集要素，分别是：

1. 宝石：所有身分都会在地图显示宝石图标，但只有在贵妇身分时才可以通过魅惑目标取得宝石。收集宝石的时候，因为贵妇身分无法攀爬，遇到一些在楼上的 NPC 时，可以绕着建筑物跑，寻找爬到高处的木梯，个别 NPC 所在的地方需要先爬上木梯移动到另外一座建筑，然后再爬上另外一条木梯才能抵达。

2. 刺客硬币：只有在刺客身分时地图上才会显示图标，杀死目标后搜尸取得。

3. 巫毒人偶：只有在奴隶身分时地图上才会显示图标，需要从目标处偷窃取得。如果偷窃失败出现了无法继续偷窃的情况，玩家可以跑远一点，偷偷其他路人，然后再回来就会发现目标允许被偷窃了。比较极端的做法是杀掉目标，然后去做别的事，过段时间后目标会刷新。

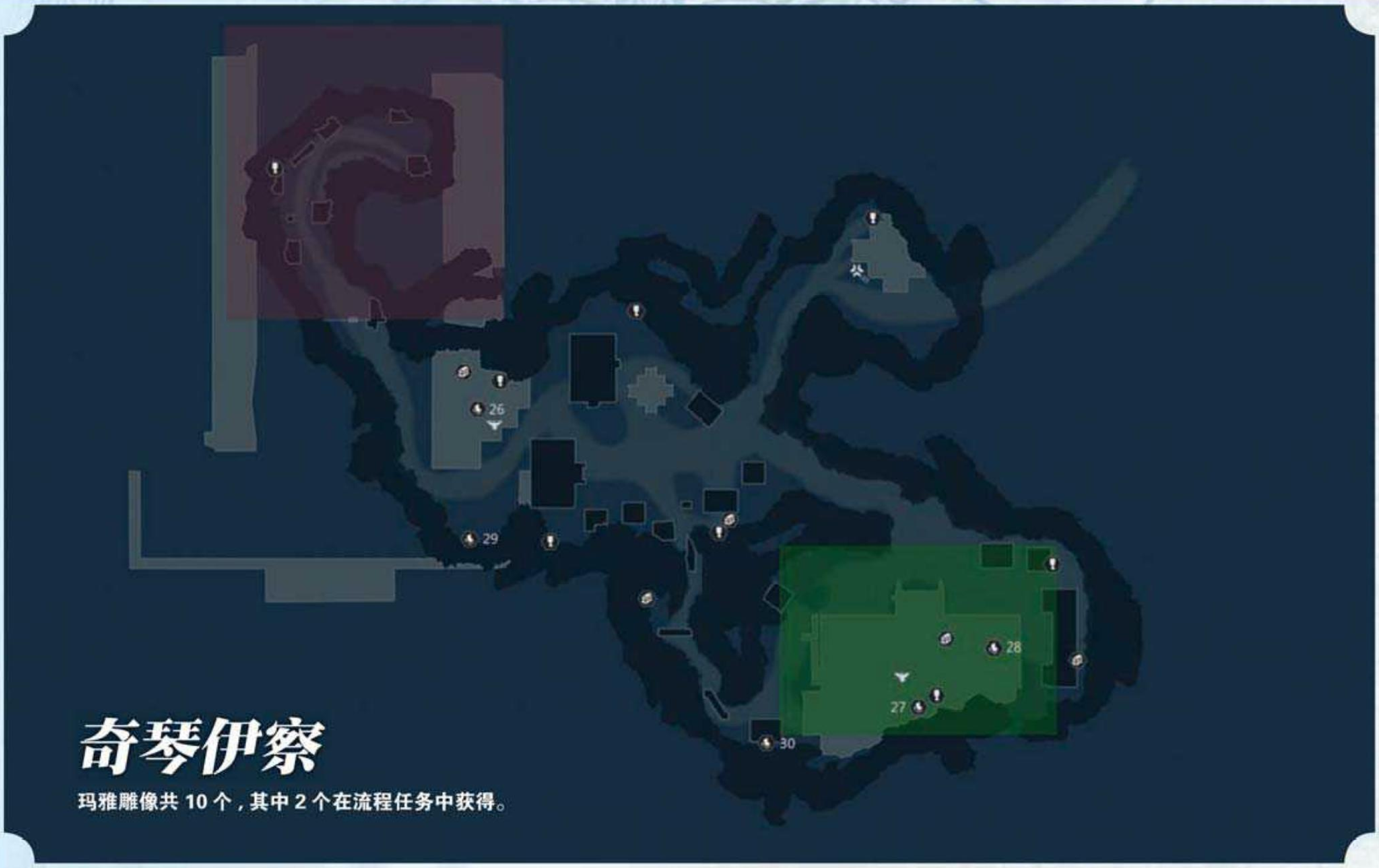
完成游戏中的任意收集要素都会解锁一些装备、服装，比如集齐刺客硬币、宝石和巫毒人偶后裁缝店中会出现这三种身分的免费特殊服装，装备后会得到一些好处，像贵妇的特殊服装就可以在贿赂时减少一半的金额；将移动商人处的所有怀表买完后，武器店中会解锁一把射程很远的枪；收集所有的鳄鱼蛋后会得到一顶装备后鳄鱼不会攻击艾芙琳的旅行者帽子。

注意除了宝石、刺客硬币和巫毒人偶外，当玩家靠近日记、解毒蘑菇和玛雅雕像所在的地方时，地图上不一定会显示图标来提示玩家，此外三张收集地图中的宝箱数量并不全，因为随着流程的推进以及任务的完成度，宝箱会陆续刷新出来，如果全部在图中标示会与一些关系到奖杯的收集图标重合，请读者们见谅。另外个别有宝箱图标的地方，由于有 BUG，所以就算移动到该处也看不到宝箱。

与真结局路线有关的公民 E（Citizen E）所在的区域在地图中以绿色部分表示，红色的区域则是戒严区。

沼泽

鳄鱼蛋共 12 个，其中 1 个在流程中取得
解毒蘑菇共 10 个
刺客硬币 3 个
巫毒人偶 5 个



奇琴伊察

玛雅雕像共 10 个，其中 2 个在流程任务中获得。

新奥尔良

刺客硬币 7 个
宝石 10 个
巫毒人偶 5 个

✣ 白金指南

奖杯总数	45	铜杯	22	银杯	21	金杯	1	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	20小时左右
在线奖杯	3
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	有
硬件需要	无

除了网战的奖杯需要花点时间来练级外，其余的线下部分奖杯都可以说是唾手可得的，建议玩家将收集道具类的奖杯留到通关后再去取得，攻关的过程中尽量达成每个任务的完美同步要求，流程中如果路过收集点也可以顺便做一下收集，不过最好自己记录一下，否则不记得哪些物品是取得过的话还要再跑一遍去确认是很浪费时间的。因为有玩家遇到通关退出游戏后无法读取存档的BUG，所以大家通关后最好不要退回到主菜单（近来更新补丁后稍有改善，但小心驶得万年船）。达成真结局和全主线任务完美同步的方法可以参考流程攻略。取得所有的线下奖杯后再去在线模式无脑地刷刷刷。

Platinum Trophy 白金

取得条件：取得除本奖杯以外的所有奖杯

Sequence 1 银杯

取得条件：完成Sequence 1

Sequence 2 银杯

取得条件：完成Sequence 2

Sequence 3 银杯

取得条件：完成Sequence 3

Sequence 4 银杯

取得条件：完成Sequence 4

Sequence 5 银杯

取得条件：完成Sequence 5

Sequence 6 银杯

取得条件：完成Sequence 6

Sequence 7 银杯

取得条件：完成Sequence 7

Sequence 8 银杯

取得条件：完成Sequence 8

Complete Aveline's Story 银杯

取得条件：一般结局路线通关

The Truth 金杯

取得条件：真结局路线通关

Complete 100% of all Mission Constraints 银杯

取得条件：所有主线任务达成完美同步要求

Human Shields 银杯

取得条件：累计用敌兵抵挡敌人的枪击10次

奖杯说明：需要和持枪的敌人拉开一定的距离时他们才有可能举枪，推荐找两人一组的士兵下手，触发战斗后不断奔跑引诱其中一个士兵开枪，敌人举枪时头上的红色图标会变成黄色，此时要迅速靠近另外一名敌人按×键将其擒获，接着艾芙琳会自动完成用敌人挡枪的动作。射击过的敌人再射击时需要装填子弹，为了节省时间可以直接将射击的敌人杀了然后再去找下一组目标。

Diarist 铜杯

取得条件：收集所有的日记

Egg Hunter 铜杯

取得条件：收集所有的鳄鱼蛋

Statuette Collector 铜杯

取得条件：收集所有的玛雅雕像

Persona Collector 银杯

取得条件：收集所有的刺客硬币、宝石、巫毒人偶

Machete 银杯

取得条件：装备短刀Sugarcane Machete在不使用连杀系统的前提下于15秒内杀死5个敌兵

奖杯说明：引来一大群敌人，丢个烟雾弹，之后连打□键吧

Climber 铜杯

取得条件：累计攀爬8848米

奖杯说明：找一面爬不上去的墙壁，然后用橡皮筋固定好R键，再用其他方法将左摇杆固定在推前的方向挂机即可。

Survivor 铜杯

取得条件：遇到鳄鱼时累计成功使用5次QTE

Charming 铜杯

取得条件：累计魅惑50个NPC

奖杯说明：先魅惑任意一个NPC，带着他找到另外一个可以魅惑的NPC，然后轮流着魅惑这两个NPC即可快速取得。

Disguised 铜杯

取得条件：累计在更衣室里切换身分50次

Shipmaster 铜杯

取得条件：在海上贸易中买满8艘船后退出海上贸易

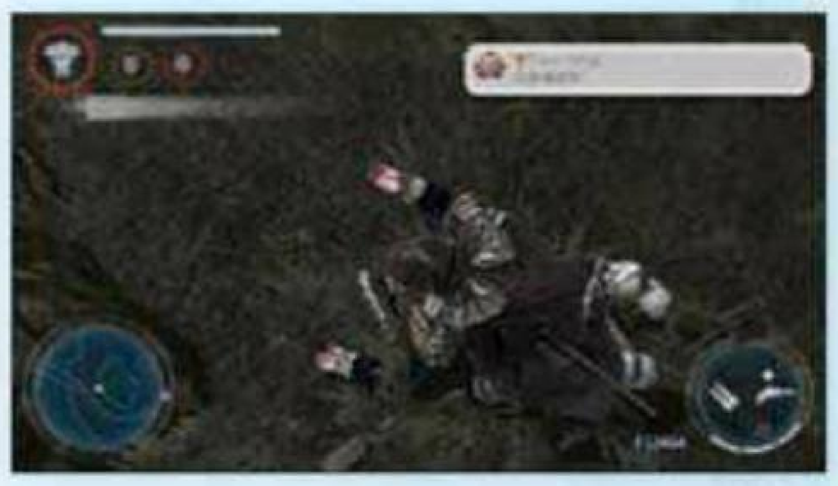
Swamp Queen 铜杯

取得条件：不接触地面在10根树枝上奔跑

Tree ninja 铜杯

取得条件：从树上完成15次空中暗杀

奖杯说明：取得Tree ninja的前提是必须用刺客身分且装备袖剑，要躲在大树的树枝上（不能站在V型的树杈上），且不能使用双重暗杀。推荐在第三章的主线任务“Vanishing Slaves”里刷，来到杀死全部敌人的环节时先躲在树上，锁定敌人后按□键飞扑而下将其杀掉后迅速躲到树上，注意要直接爬上较矮的树，如果从倾斜的树干走到树上可能会被敌人跟上来。躲回到树上后等小地图周围的一圈变成黄色即可狙杀下一个目标。建议优先杀掉最远处落单的白衣士兵，他的攻击意识比较高，被敌人发现后想逃走时会受到他的阻拦。注意全灭敌人后不能选择读档，而是要完成任务，否则不会累计杀敌数，重复这个任务2～3次即可。



What is she doing? 银杯

取得条件：以贵妇身分累计在屋顶上杀死7个士兵

奖杯说明：先以贵妇身分引来一大群敌人，然后跑到据点的二楼将他们杀死即可，据点外围的一侧有斜长的阶梯供玩家移动。

Notorious 铜杯

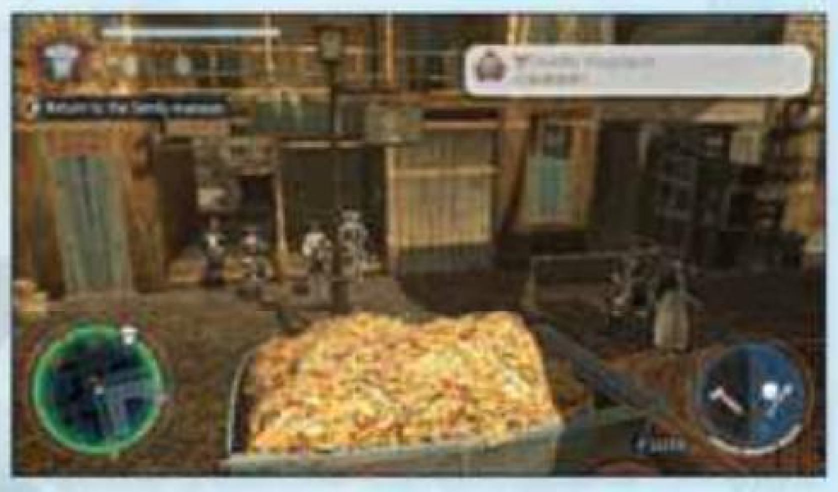
取得条件：以刺客身分在新奥尔良活动10分钟

奖杯说明：站在原地10分钟即可，期间不能读档或重开。

Deadly Haystack 铜杯

取得条件：在草堆中用吹箭累计杀死50名士兵

奖杯说明：新奥尔良地图右下方有一个极佳的地点，具体位置用文字“草堆”标示在新奥尔良的收集地图上。用吹箭杀死驻守在这里的四名士兵后，顺着收集地图上的箭头方向一直跑，直到遇到两名士兵后停下来将他们杀掉，接着再跑回去草堆的地方，驻守在那边的四名敌人会刷新。如果想节省点买吹箭的金钱，杀死敌人后可以搜身碰碰运气。



Umbrella 铜杯

取得条件：用贵妇身分特有的遮阳伞吹箭累计杀死25个士兵

My 1st Dressing Chamber 铜杯

取得条件：购买一个更衣室

Buy All Dressing Chambers 铜杯

取得条件：购买游戏中所有的更衣室

Thief 银杯

取得条件：累计偷5000块钱

奖杯说明：建议贿赂贪官然后再偷回来。

Hangman 铜杯

取得条件：用鞭子累计使用10次捕食者的动作来杀死敌兵

奖杯说明：捕食者的发动条件是玩家需要站在高处，然后用鞭子长按△键将敌人拖到自己的下方，然后艾芙琳会作出特殊的动作将鞭子狠命一扯籍此来勒死敌人。注意有时候会因为敌人的距离太远，敌人可能刚刚被拖到自己的下方就挣脱了，此时要再次长按△键来将他勒死。

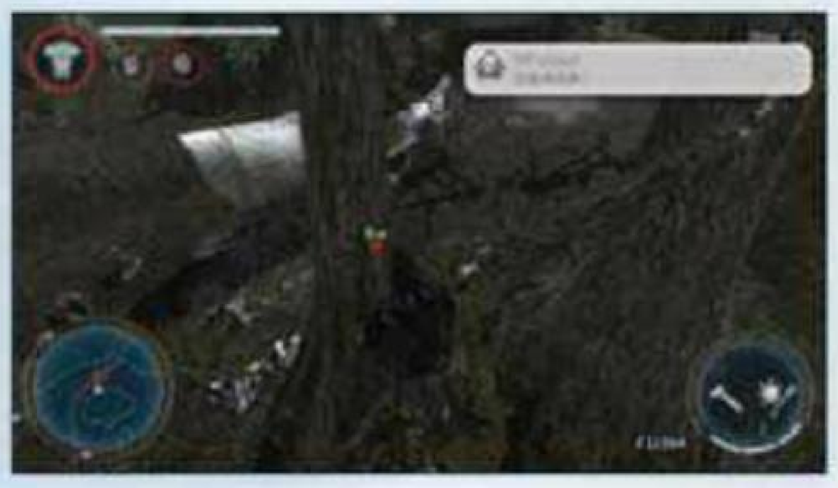
Mushroom Queen 铜杯

取得条件：收集所有的解毒蘑菇

Poison 银杯

取得条件：利用狂暴吹箭驱使一个敌人一次性杀死5个敌人

奖杯说明：取得Poison的推荐任务同样是第三章的主线任务“Vanishing Slaves”，还是来到全灭敌人的环节，这次用狂暴吹箭对着最远处落单的那个白衣士兵射击，接着就可以等着奖杯弹出了，如果运气不太好白衣士兵还没杀够5人就先被杀了的话就读档多试几次吧。



Hanger 铜杯

取得条件：在新奥尔良地图中央广场的绞刑台上用鞭子勒死一个敌人

奖杯说明：绞刑台的位置标注在收集地图上

RHP Master 铜杯

取得条件：在游戏中所有的鸟瞰点上按○键更新地图

Business Woman 银杯

取得条件：完成所有商业竞争者（Business Rival）的分支任务

Pirates 银杯

取得条件：完成所有船员（Ship Crew）的分支任务

Bayou Fever 银杯

取得条件：完成所有沼泽热病（Bayou Fever）的分支任务，需要救助后续的9个病人

Liberation 银杯

取得条件：完成所有解救奴隶（Free Slaves）的分支任务

Predator 铜杯

取得条件：在树上进入鹰眼模式用吹箭杀死一个敌人

奖杯说明：该奖杯可能会遇到BUG，比如笔者在树上进入鹰眼模式就自动取得了。

Fighter 铜杯

取得条件：线上模式中累计进行100次战斗

Power master 铜杯

取得条件：线上模式中累计进行30次宝箱点任务

Completionist 银杯

取得条件：线上模式中将玩家等级提升至上限

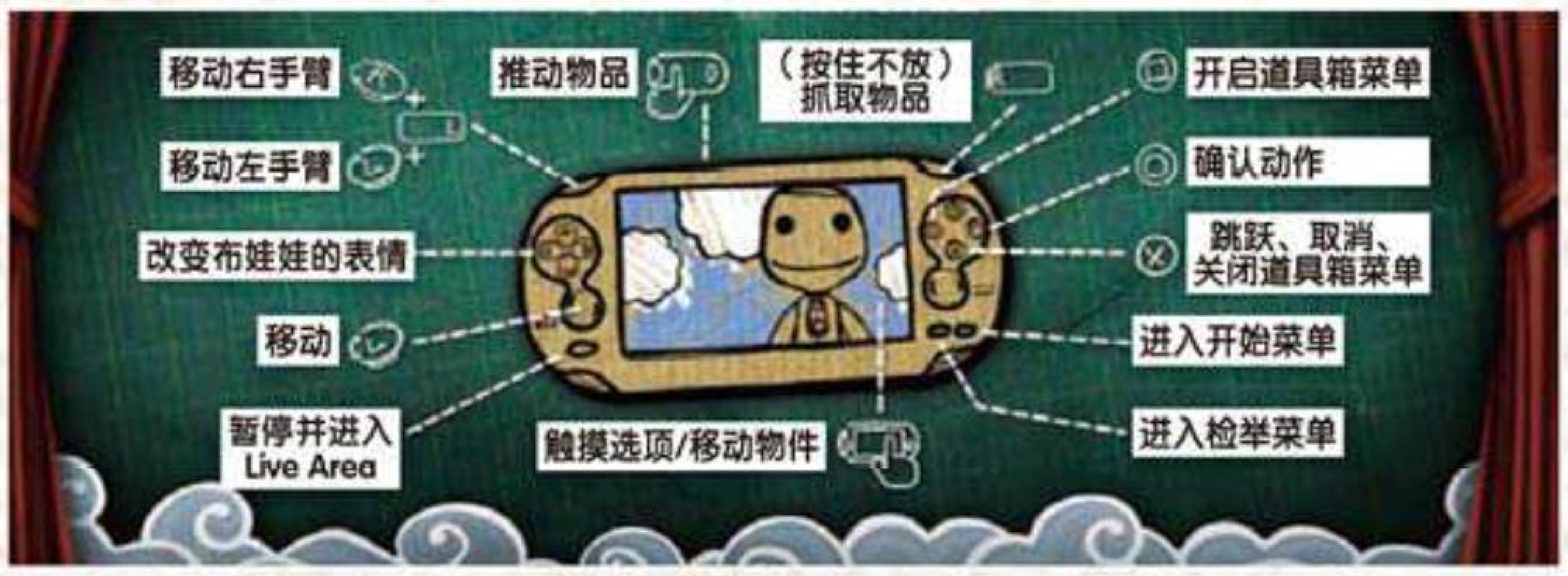
文 酷洛洛　美编 Juxi

经历PS3和PSP，如今麻布仔（港版译作“布娃娃”）把它的《小小大星球》带到PSV平台了，相比前几作，PSV版不仅在内容上一样不缺，还加入了全新的故事模式，港版更将游戏完全中文化，让不熟悉英语和日语的玩家也能体验本作的乐趣。现在就来一起进入这片神奇的幻想世界吧。

ACT	小小大星球 PSV			必须记忆卡
	LittleBigPlanet PSVita			1090MB
	SCEH	2012年9月20日	港版	1~4人
零售版：298港币/下载版：280港币		无对应周边	对应玩家年龄：全年龄	

系统介绍

基本操作



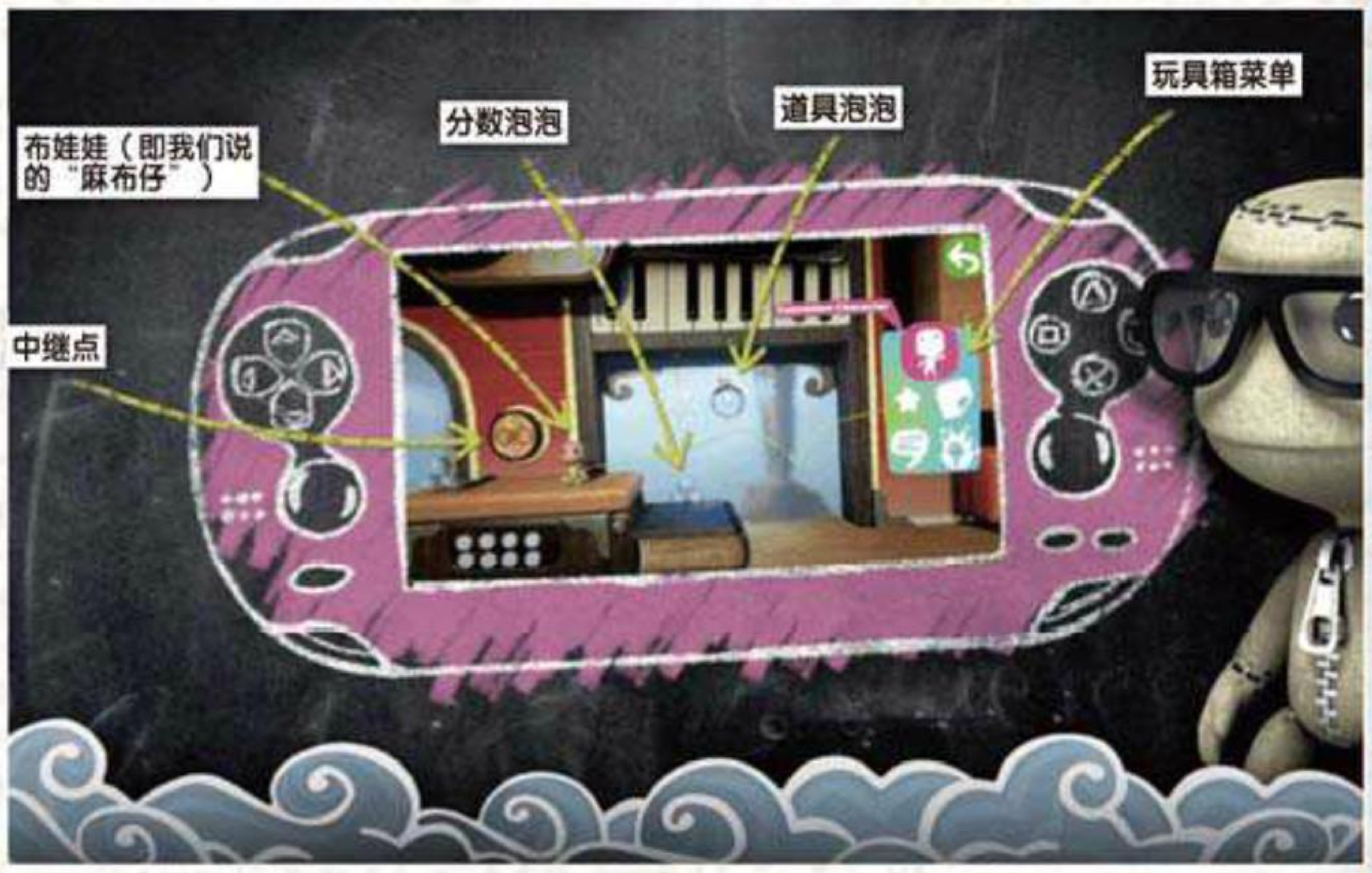
游戏的三大模式

故事模式：以各星球为舞台开始的故事模式。

社群：多人联机模式的场所。

我的关卡：玩家可以在这里创建属于自己的关卡。

游戏画面介绍



中继点：关卡的中途记录点，关卡期间玩家死亡或自杀，都会从最近的一个中继点中重生。重生需要消耗一定量的点数，但相对于平时获得的分数，这些点数基本上可以忽略不计，也不会因耗尽点数而导致游戏结束。

分数泡泡：娃娃接触这些泡泡时可以获得一定的分数，分数越多，过关时评价就会越高。

道具泡泡：接触这些泡泡后不仅能够获得分数，还可以得到泡泡里面包含的道具，这些道具部分可以用于自创关卡，部分可以从玩具箱中挑出并作为布娃娃的形象素材来使用，道具泡泡的收集涉及奖杯的获得，玩家不妨在流程中多留意一下。

游戏要点

布娃娃的“表现自我”

通过按键可以让布娃娃做出各种生动的表情，其中方向键的上、下、左、右分别代表布娃娃的高兴、伤心、害怕和生气四种表情，而往相同方向连续按下按键，可以让表情变得更夸张。而按着L来推动左右摇杆可以让布娃娃摆动左右手。前后倾斜PSV则可以让布娃娃点头。

基本移动

本作虽然是一款平台动作游戏，但布娃娃不仅可以用摇杆左右来移动，还可以通过摇杆上下来里外移动，根据玩家按下×键的时间长短，跳跃的高度也会相应变化，按方向键↓+×可以从平台上跳下。另外游戏中经常需要利用弹力垫来增强跳跃高度，帮助玩家前往步行无法到达的地方。

抓取物件

游戏中按R键不放可以抓取物件，例如推拉箱子，在一些需要解谜的地方经常需要用到。另外R键还可以用来抓住空中摆动的物件，以越过原本无法到达的地方。

触摸屏&背触板操作

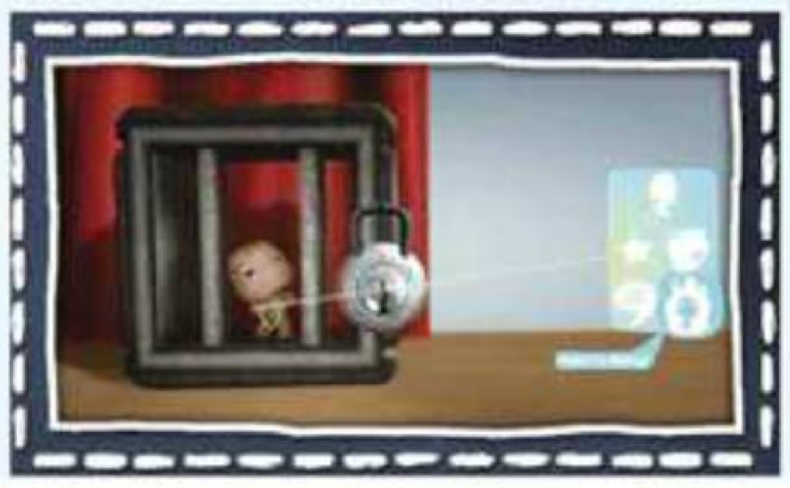
游戏中不时会出现蓝色的方块，我们可以用触摸屏来拖动这些方块，许多解谜的地方都需要用到。另外还有一些特殊的方块可以利用背触板来推出，让布娃娃借着方块走过。

玩具箱

游戏中的玩具箱既可以用于解谜，也可以用来更换服装，甚至可以拍摄照片创建自己的贴图素材，玩具箱菜单功能非常丰富，玩家请根据游戏过程中的提示尝试其中的各项功能吧。

脱逃艺术（自杀）

游戏中玩家如果遇到被困在箱子中、无法继续前进等“卡关”现象，可以点击道具菜单最右下角的标记（布娃娃着火形状），长按后布娃娃就会自杀，并且从最近的中继点重生。



迷你关卡

在故事模式中除一般的闯关关卡外，期间还有众多的迷你游戏关卡，这些关卡的玩法都各不相同，虽然都不会影响剧情的推进，但如果要收集这些奖杯，那么一定要挑战这些关卡哦。部分迷你关卡还可以进行多人轮流游戏，可以与好友一起游玩。

街机游乐场

当玩家完成“木偶星球”的所有关卡之后，嘉年华星球上就会开启街机游乐场模式。该模式中包含各种休闲游戏，玩家完全可以把这当成其他游戏来游玩，随着完成的星球增加，这些街机游戏的也会增加。

联机的注意事项

本作的联机对象是全球玩家，即使不同PSN地区服务器的玩家都可以一起进行游戏。由于国内网络连接外网效果较差，随机寻找其他玩家的房间进行联机，一般来说会非常卡，甚至无法正常游戏。为了获得游戏中的联机相关道具，建议玩家最好寻找同为国内的玩家进行联机。寻找好友联机有两种方法：一是在游戏中按START后选择“好友”就可以查看在线上玩《小小大星球》的好友了；第二种是在PSV系统的“好友”功能中，直接加入正在进行《小小大星球》的其他玩家，后者的加入方式会比前者容易找到一些（前者刚接入联网模式时可能出现无法找到好友的情况）。

故事模式流程+难点道具收集攻略

游戏全部由5章(即5个星球)组成，总体来说流程并不长。故事模式中除BOSS关卡外，所有关卡都是无限生命数，所以无需担心通不了关。不过故事模式中涉及两个难点奖杯：一个是“毫发无伤”评价，也就是无伤完成关卡，不过由于有无限生命数帮助玩家熟悉关卡，基本上就是熟能生巧的事情；而另一个难点就是“100%道具获得”评价，除迷你关卡以及BOSS关之外，各个关卡都存在道具泡泡收集，由于个别关卡的道具泡泡位置非常隐蔽，因此本篇攻略会有针对地列出各关卡中隐蔽的道具泡泡的位置截图，帮助各位收集道具，尽早获得奖杯。

有关贴纸解锁机关

流程中不少关卡都存在需要相应贴纸才能开启的机关，机关大部分内有道具泡泡（极个别是开启计时赛）。当玩家第一次遇上贴纸解锁机关时，手上一般是没有相应的解锁贴纸的。建议玩家先将其余关卡的道具泡泡、甚至协力机关部分的道具泡泡收集完毕后，最后再返回，一般这时候道具箱中就会出现“触发式开关”的贴纸种类，里面就是本关相应的解锁贴纸。

木偶星球

（完成后开启街机游戏“超导体”）

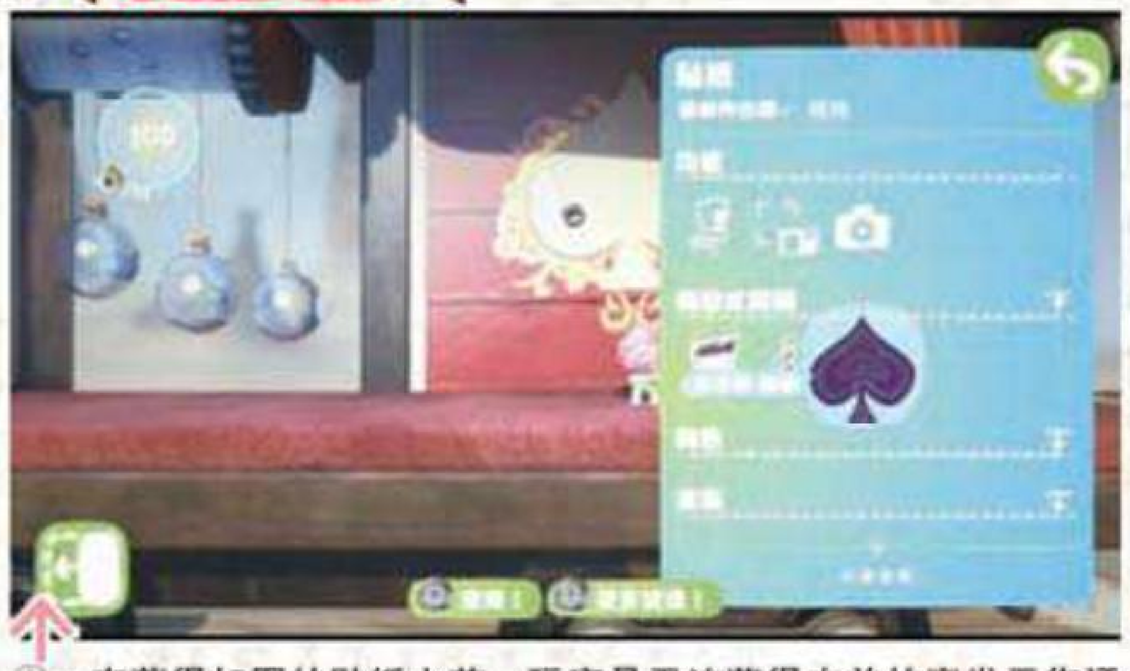
序章&紧急嘉年华

刚开始游戏，就会进入这个附带详细教学关卡的序章，港版会提供全中文字幕加普通话语音的说明，非常亲切易懂，这里笔者就不必详说了。随后NPC科诺尔会给玩家讲述游戏的故事背景，之后才开始正式的游戏。

头晕脑胀的第一堂课

学习关，主要练习基本移动和跳跃，玩家只需要根据科诺尔的说明和视频教学去做就可以了，也有贴纸机关的解锁教学。整体无难点可言。在终点前高台上的道具泡泡，可以先让布娃娃站在蓝色方块上，然后再用触摸屏拖动方块将布娃娃送上去捡取。

收集要点



①：在获得如图的贴纸之前，玩家是无法获得本关的毫发无伤评价的，建议之后再回来尝试。

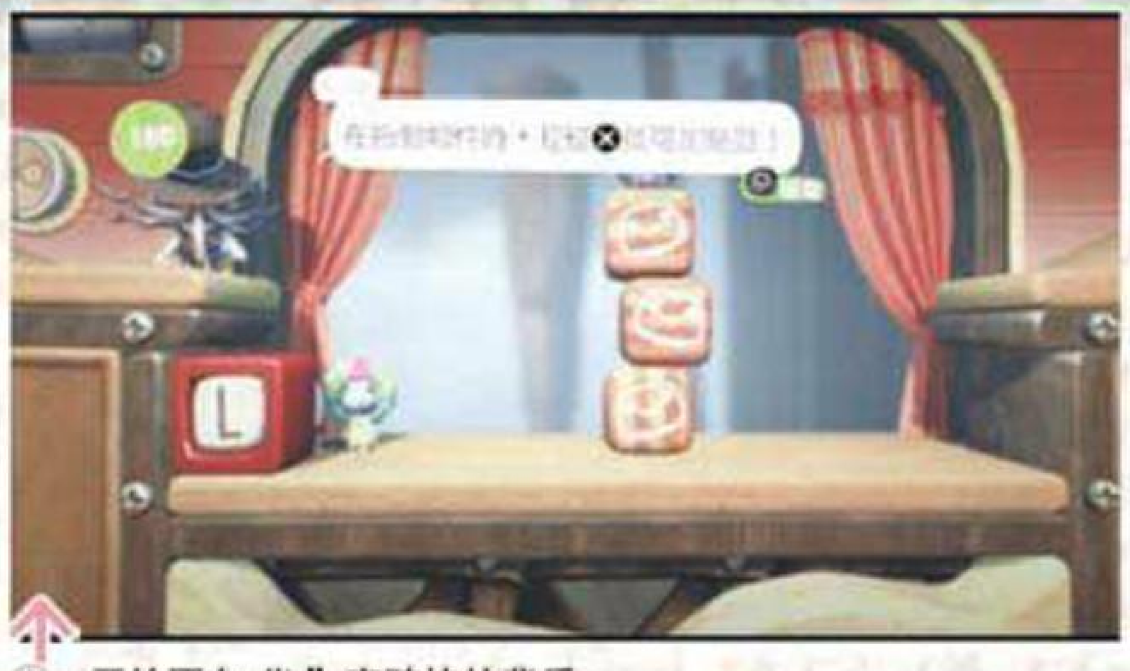
②：终点前带“黑桃”标志砖块的背后有道具泡泡。

摇摆杂耍

同样是学习关，这部分是学习抓取和摇摆动作，利用抓取+左右摇摆到达目标位置，中段可以获得开启迷你关卡的金钥匙。依然没有任何难度。中间存在合作区域，如果没有联机玩家的玩只能继续前进。

收集要点

钥匙

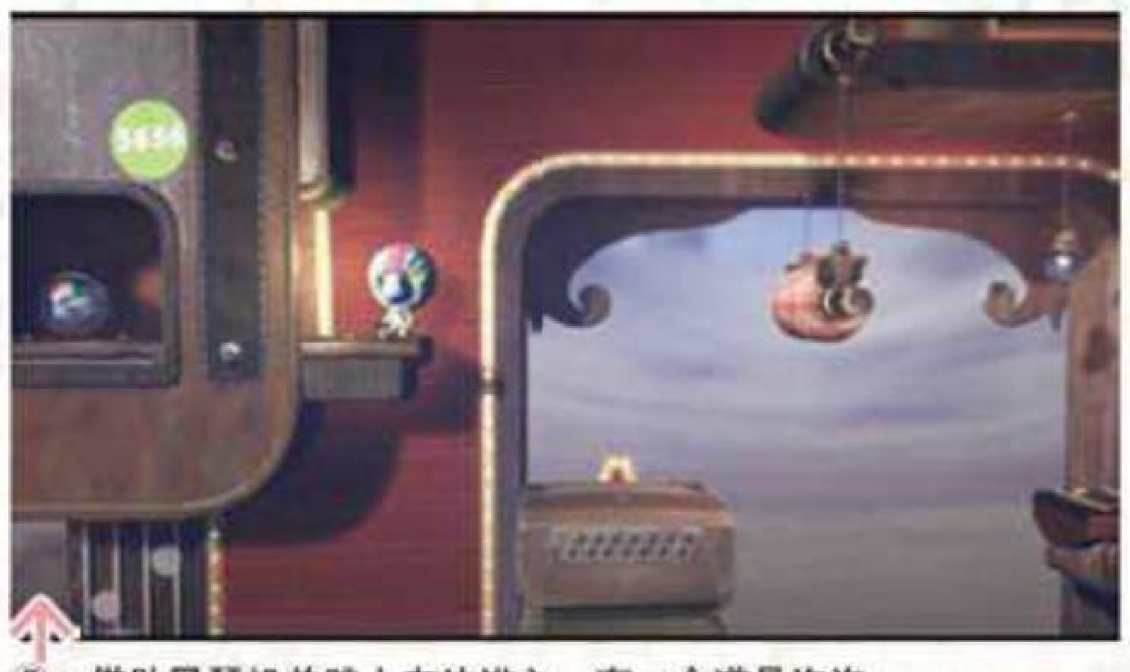


①：开始不久“L”字砖块的背后。

②：①之后有个地方需要拉走推车，推车旁边墨绿色砖块的背后。

③：第二个摇摆位置不要吊过去，而是故意下去从右边内道进入，下面有多个道具泡泡以及分数泡泡。

④：利用上方的吊球下来，如图左边的有个小房间，里面有两个道具泡泡。



⑤：借助风琴机关跳上左边进入，有一个道具泡泡。

⑥：首次出现的2人合作的机关，注意要完成该星球之后才可以进行联网合作，所以刚进入这关的同学请之后再和朋友过来。

⑦：终点弹射台前的两个风琴机关右边有一处贴纸机关，使用如图的“搭乘券”可打开右边的三块砖头，然后就可以触摸蓝色方块把道具泡泡弹射出来了。搭乘券并非在之前的路上获得，而是在本关的终点前的道具泡泡，因此要获得这部分道具泡泡，需要重新挑战一次。

迷你游戏 轻碰大头

进入条件：在“摇摆杂耍”中获得钥匙。

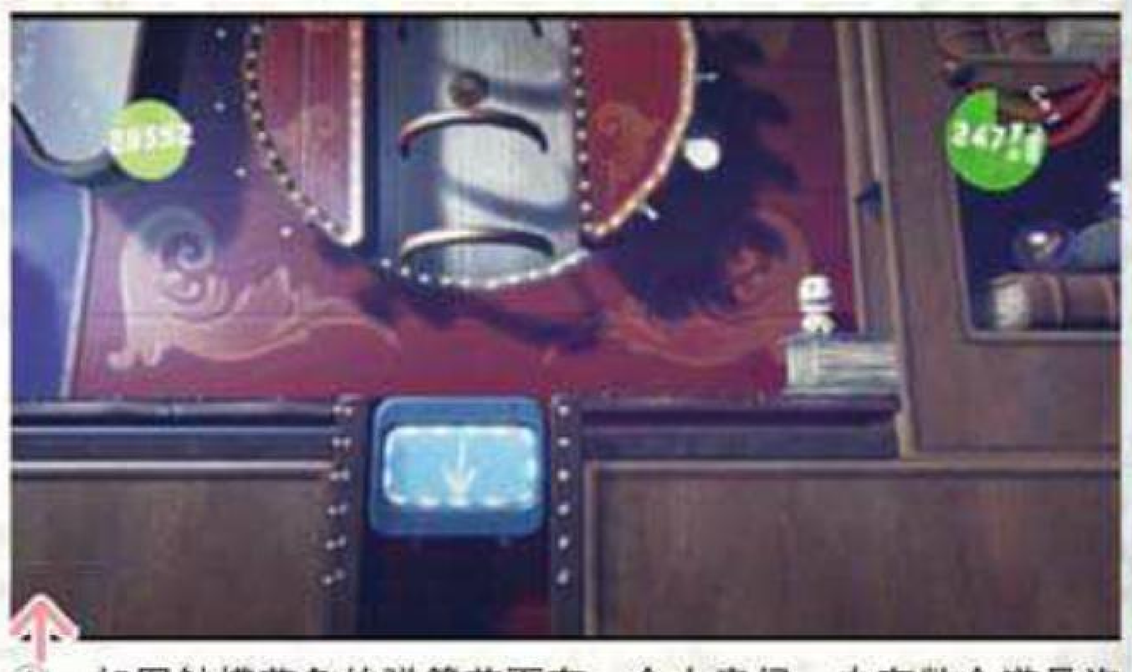
玩法和打地鼠一样，支持多指触控（可以同时打好几个布娃娃），建议平放在桌上，然后用两手一起来打以获得高分数。迷你游戏的最高评价均为3星，本关3星的得分条件为30000，只要“两手并用”，要全取3星难度并不算高。

科尔诺的跳跃与摇摆

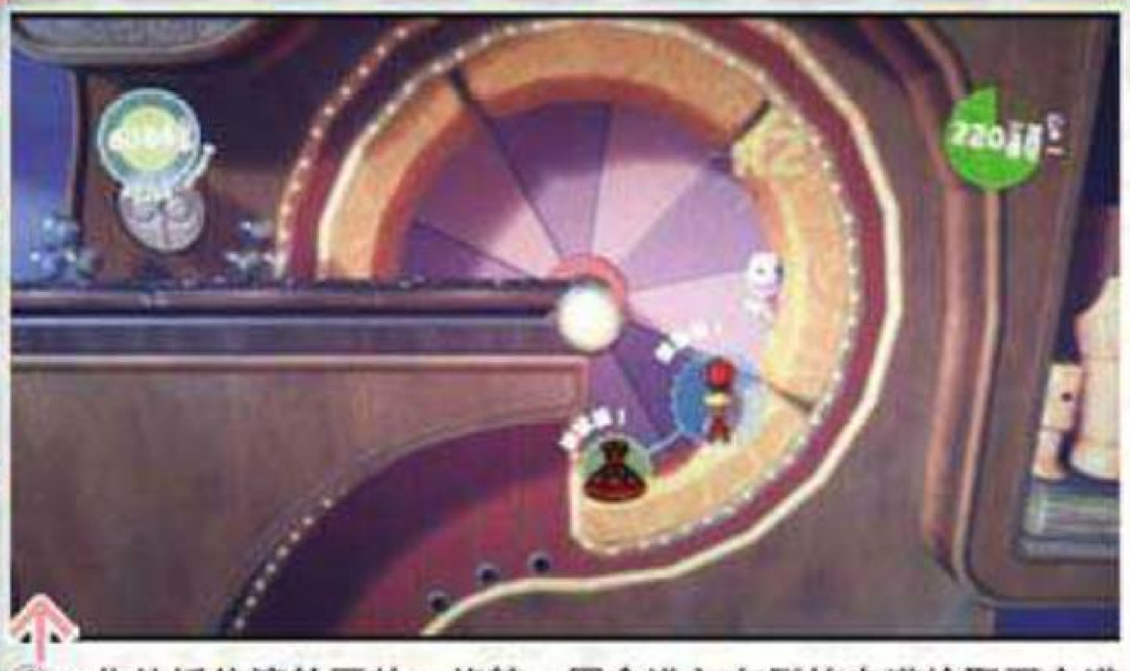
存在时间限制的关卡，不过即使时间结束也不会宣告失败，只是没有附加分数而已。留意中段有一处单凭跳跃无法越过的尖刺，需要借助触摸屏把蓝色弹簧垫拉过来才可以越过，另外不少地方都需要玩家在半空抓住滚轮，但整体难度并不高。

收集要点

钥匙



①：如图触摸蓝色的弹簧前面有一个小房间，内有数个道具泡泡。



②：此处抓住滚轮不放，旋转一圈会进入左侧的内道捡取两个道具泡泡。

③：终点的弹簧垫下面有两个道具泡泡，不用急着飞去终点。

迷你游戏 筑搭机

进入条件：在“科尔诺的跳跃与摇摆”中获得钥匙。

看上去像“俄罗斯方块”的玩法，但实际上并不是消除方块游戏，而是“堆积木”。要尽可能把方块叠高以获得高分，注意两边并没有边缘，如果方块放不稳就会往下掉。另外本关支持多人游戏，可以故意放得不稳来陷害同伴（笑）。注意高度达到60就会强制计算分数，而每搭一块积木，就会加100分，而3星评价需要在3000分以上，难度不低，要获得高分一定要打好“根基”，开始的方块一定要稳固，不然难以获得高分数。

古怪宫殿

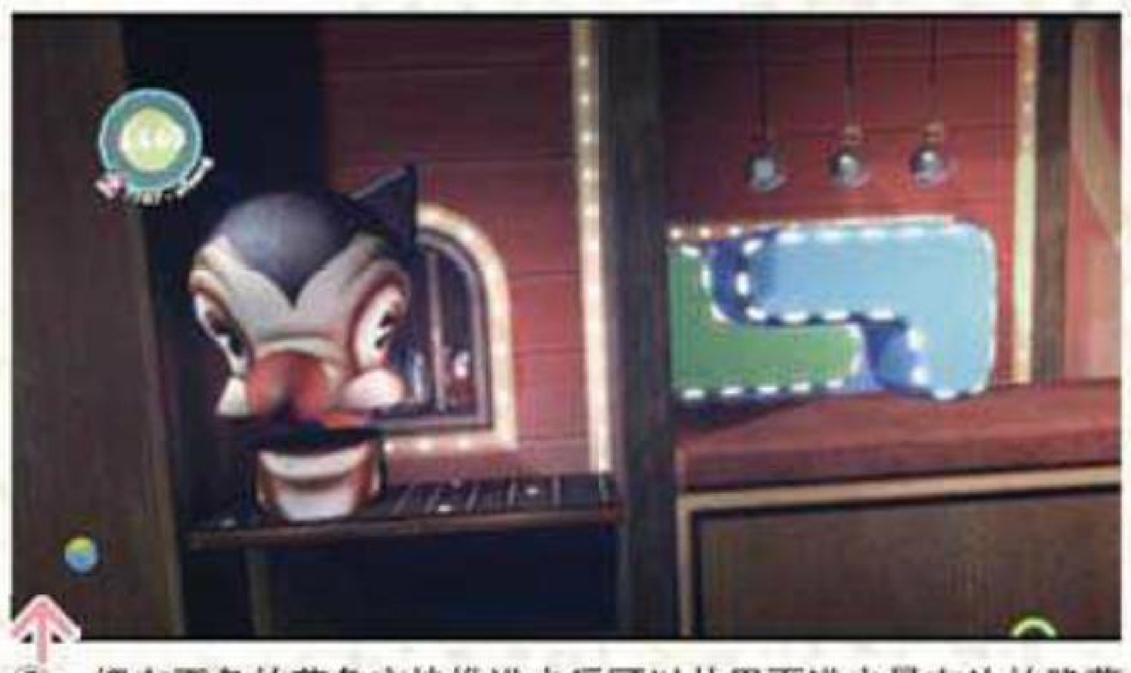
留意这里新增的墙壁机关，墙壁上的计量条蓄满之后就会往前推，把在墙前面的玩家推向地面的针刺。这里也是战斗的学习关，主要是靠跳跃到敌人头顶上破坏它们的泡泡以将其消灭。另外这里也开始需要使用背触板来推出方块垫脚。到达连接关卡后会出现上下颠倒的情况，这时需要拉动周围的机关来回切换。

收集要点

钥匙

①：借助弹簧升上来后往右边靠就可以到达。

②：第二个柜子跳跃点的左边有一个小房间藏有道具泡泡。



③：把左下角的蓝色方块推进去后可以从里面进去最左边的隐藏小房间，里面有两个道具泡泡。

④：在一串尖刺和敌人路障前有一个小洞可以往里进去，可以得到两个道具泡泡。

⑤：后段堆方块部分，利用推按方块来到顶端后先不要往左走，右边有分数以及道具泡泡。

⑥：需要两人协力才能完成，内有道具泡泡。同样需要完成该星球的任务后才能联机。

⑦：如图位置先不要往右走，左边有一串分数以及道具泡泡，但要留意机关的时间，避免被推下针刺。

⑧：在弹珠装置右边可以穿墙过去，（非常阴险……）这里用对应贴纸可以解开机关捡取4个道具泡泡。

迷你游戏 跳墙生存战

进入条件：在“古怪宫殿”中获得钥匙。

躲进墙壁空洞的位置来避免墙壁切换时被推下去，注意由于大部分空洞都不是对准地面位置需要玩家小跳一下，玩家要掌握好跳跃的时机。3星评价是6000分，其实只要习惯跳跃的时机就不会太难。

危险钢琴

第一个BOSS关，攻击BOSS的方法是等待钢琴键变成蓝色时随意按下其中一键，之后BOSS就会压向该位置，并且露出帽子里的弱点，当BOSS压下来的瞬间，布娃娃就会被弹起，这时降落到其头顶的泡泡就可以对其造成伤害了。BOSS除了用身体下压攻击外，还会用身体撞击两侧墙壁，这时撞击方向的墙壁就会喷出熔岩钢琴键攻击玩家，看准时间跳跃就可以回避。重复数次即可击倒BOSS。

孤零大地

（完成后开启街机游戏“触摸迷宫”）

奇幻漫游

本关有不少地方都需要用到触摸屏和背触板来控制齿轮，中段有一处需要把齿轮放上机械上，注意这里是靠左是大齿轮、靠右是小齿轮。之后的水路需要把蓝色方块搬走才能前进，注意最右的方块是如图放置。后段有许多会来回转的齿轮，注意不要被转入内侧尽头，否则也会直接死亡。另外也多了一些沾有紫色粘液的物体，同样要避免接触。

收集要点

①：用背触板推出右上的绿色齿轮，两个道具泡泡就会掉下来。

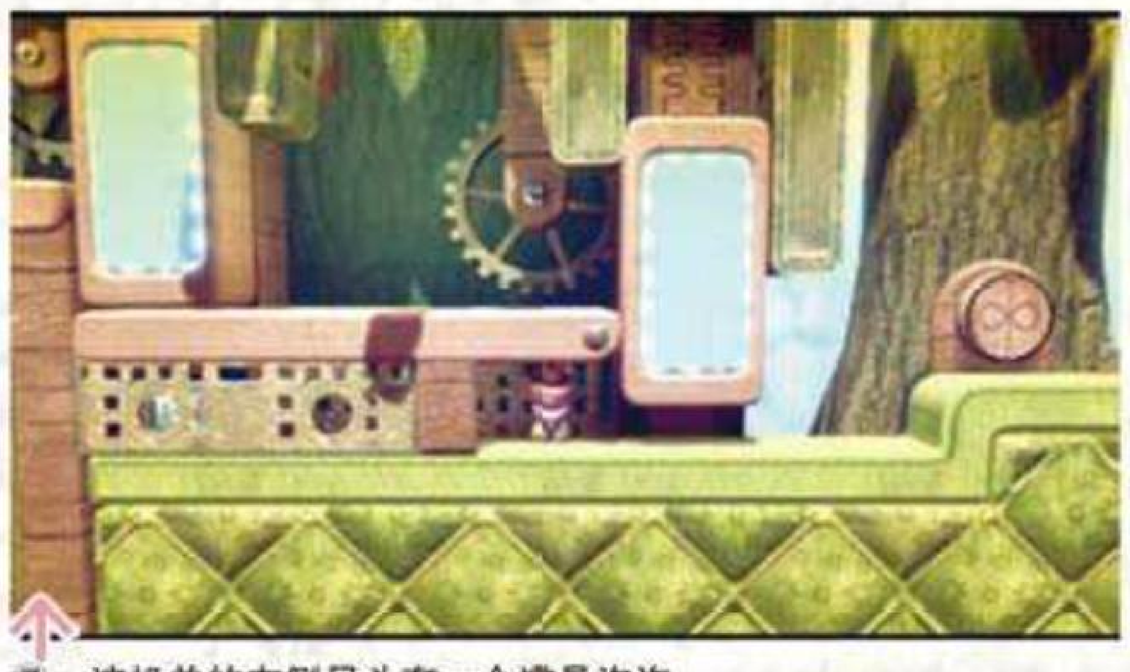
②：前进到右边尽头，心形标记的右边可以下水底，把水底的蓝色方块推进去后即可获得道具泡泡。

③：从水路上来后左手边可以进入捡取一个道具泡泡。

④：③右边（弹簧垫右边）的水底有一处需要用如图贴纸来开启，开启后获得3个道具泡泡。该帖纸为本关毫发无伤下完成后才能获得。

⑤：该此轮的内侧有一个道具泡泡，抓住齿轮转一圈就能够得到。

⑥：如图上下升降的平台左边小洞里。



⑦：该机关的左侧尽头有一个道具泡泡。

⑧：把齿轮安装到如图位置可打开上面的机关，获得道具泡泡。

发条花园

本关存在大量的紫色液体，布娃娃一旦接触就会死亡，要毫发无伤通过就需要多熟悉一下地形了。最后一段会有一个喷紫色液体的机器人从上面追踪玩家，这里不能停留太久。关卡中不少利用触摸屏滑动的机关，部分还涉及道具泡泡的捡取。

收集要点

①：让布娃娃站上下面的蓝色升降板后，快速向上滑动升降板，把布娃娃送上最上方左边的房间。这里有两个道具泡泡，需要多尝试。

②：此处需要两人合作才能进入。

③：此处左边有个小房间，内里有道具泡泡。

④：从③上来后，右手边有一个需要贴纸才能解开的机关，内藏3个道具泡泡，触发道具如图。

⑤：从③往左走，越过如图机关后可以从左手边跳上机关的上面，从而进入上方的小房间捡取道具泡泡。另外右边中继点上方的道具泡泡也是靠走上机关上面获得。

⑥：滚轮背后有个小房间，另外下方右手边也有一个小房间，均藏有道具泡泡。

迷你游戏 百花齐放

进入条件：在“发条花园”中获得钥匙。

和“泡泡龙”的玩法一样，区别只是发射器变成玩家的手而已，另外发射点不只是在底端中间，玩家也可以把花拖到左右两侧再发射，所以角度方面选择性会更多。3星评价是6500分，前期玩家可以故意堆积方块，然后一次全部打下来，这样分数会更多。后期随着方块下落速度加快，要获得高分数需要一定的运气。

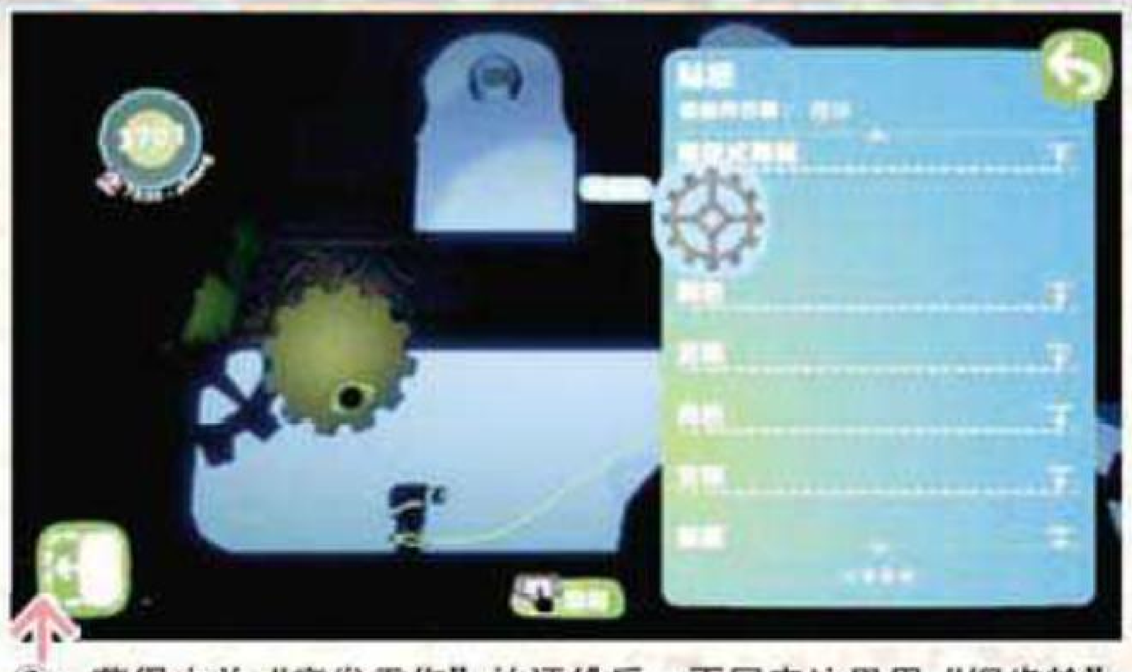
搞怪火箭

本关可以使用射击武器“搞怪火箭”，刚开始的教程部分可以熟悉一下火箭的操作。注意火箭不仅可以攻击，还可以用来破坏紫色的粘液和捡取泡泡。本关的敌人一共只有两种，第一种是蜜蜂，它们会对玩家喷紫色粘液，应一边左右回避一边用火箭朝它方向发射；另一种的炮台，大多需要用火箭绕到另一边来攻击它底部的泡泡。本关隐藏的道具泡泡不多，基本都是靠火箭去捡取。

收集要点

①：前段利用弹簧垫上去的路上，可以往右穿墙进去，然后用搞怪火箭捡取图右的道具泡泡。

②：两人以上协力才能打开的机关，里面是道具泡泡。



③：获得本关“毫发无伤”的评价后，再回来这里用“铜齿轮”贴纸即可开启机关，上面的两个道具泡泡要控制火箭去捡取。

④：乘坐发条机器人路上有两处需要跳上去的地方，这里都可以用火箭来捡取高处的道具泡泡。

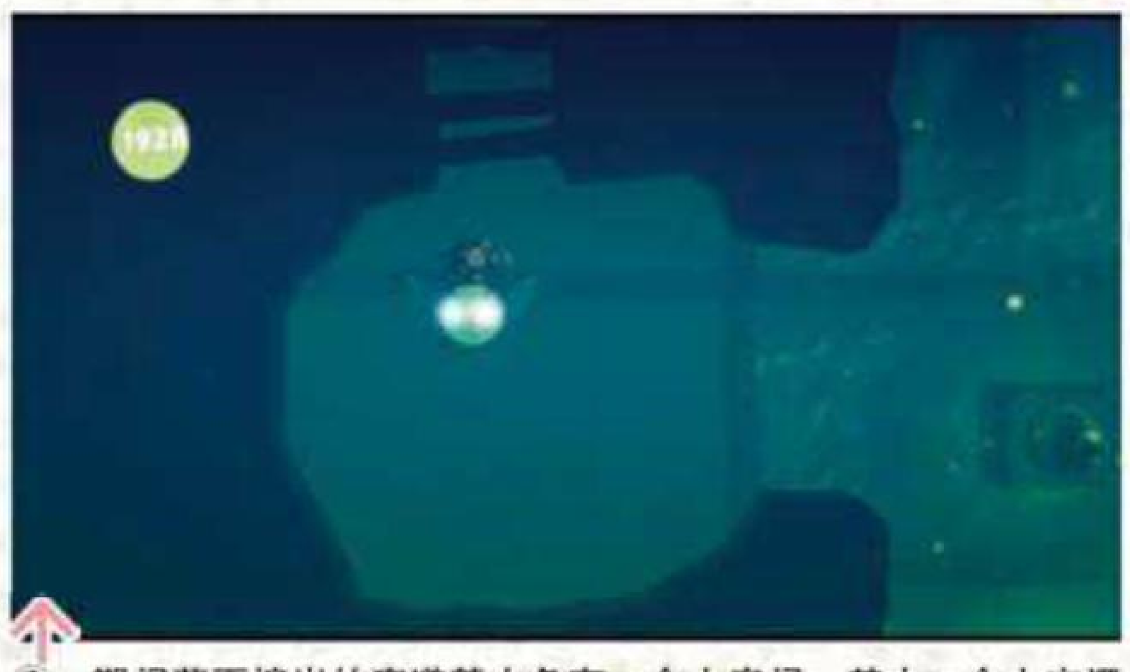
危险矿坑

这里玩家可以控制飞虫来移动，长按背触板即可控制飞行的方向。开始玩家可能会不太习惯，但习惯操作之后其实本关还是很简单的，另外本关称得上“隐藏泡泡”的位置很少，大多都在窄道旁边的小房间处或者紫色齿轮的附近，很容易找齐。

收集要点

如图左下角进入即可见。

①：刚开始的最上方和左边齿轮旁有各一个道具泡泡。



②：期间落下熔岩的窄道基本各有一个小房间，其中一个上方还可以进入另一个小房间捡取道具泡泡。

③：该中继点左上方有一个小房间，里面有两个道具泡泡。

④：由于正上方有风扇，无法从左边上去捡取道具泡泡，从此处往右围着紫色齿轮绕一圈即可。

迷你游戏 蒸汽竞赛

进入条件：在“危险矿坑”中获得钥匙。

摩托艇的赛车迷你游戏，纯对战关卡，不涉及星级评价，因此这里就不详细讲解了。

暴走踩矿车

本章节的BOSS关。BOSS“暴走踩矿车”的攻击方式十分简单，就是一直用矿车撞击玩家，其运动轨迹可以根据墙壁的轨道变化来判断，因此玩家可以提前做好回避工作。攻击BOSS的方法是等待它停在墙壁时会打开两边的木板，这时会露出紫色的核心部分，玩家遥控搞怪火箭攻击其核心即可，连续几次之后就能够了结BOSS了。中后期开始踩矿车会垂直插向玩家站在的平台处，BOSS穿过平台的瞬间会掀起左右的平台，若玩家站在那里就会直接掉下去，因此要离开一定距离。

彩金市

（完成后开启街机游戏“复古航线”）

节奏爪勾

本关可以使用新的装备“爪勾”，装备后按R就能够放出绳爪扣住黄色垂吊物。本关相当于学习关卡，虽然大部分机关都需要借助爪勾去解开，但基本没什么难度。

收集要点

①：刚开始的左手边尽头有道具泡泡。

②：获得爪勾后前面两个垂吊处，右边下方均有道具泡泡，可以故意下去捡取再用爪勾过对面。

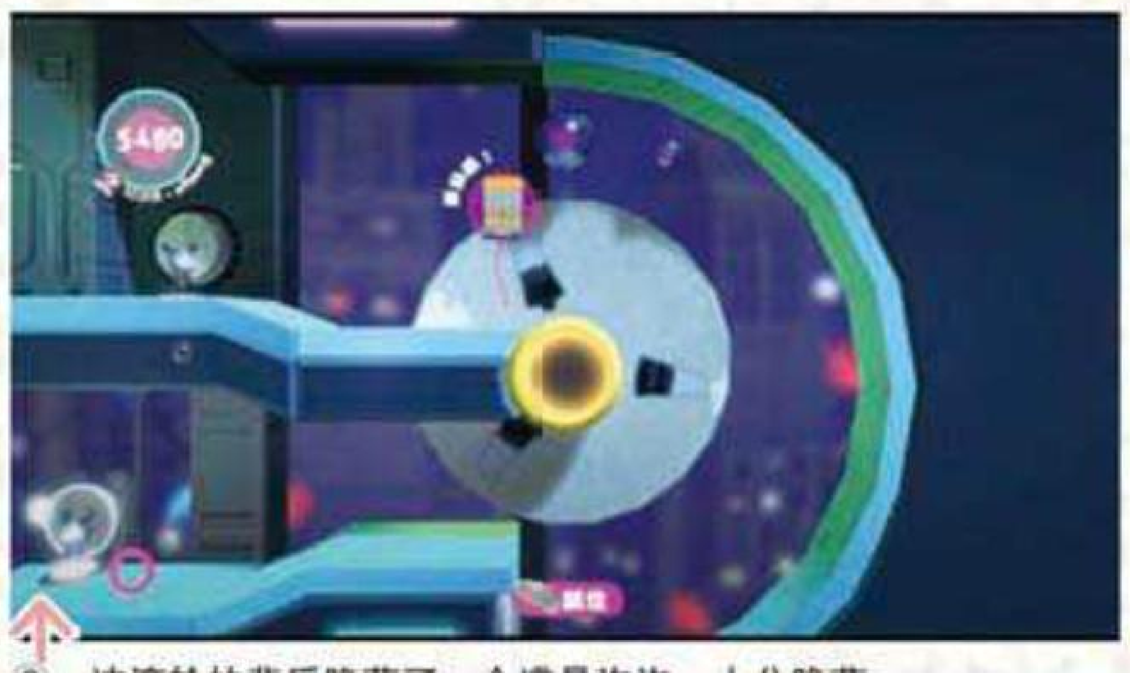
③：此处需要贴纸解锁以获得道具泡泡，该贴纸并不是在本关获得，玩家可以等待之后获得再回来。

④：升降梯的右手边有两个道具泡泡。

⑤：捡取如图的道具泡泡有一定技巧，用爪勾抓住右边的滚轮并把绳索拖到最长，当滚轮把布娃娃往上拉的同时收缩绳索，利用绳索收缩的拉力与滚轮的加速上升，然后放开R键让布娃娃飞上半空，直接捡取左上的道具泡泡。

⑥：NPC西恩出来时先别进去。因为右边还有两个道具泡泡。另外与西恩上去后左边也有一个道具泡泡，可以用爪勾拉下来。

⑦：如图中继点背后左边隐藏一个道具泡泡。



⑧：该滚轮的背后隐藏了一个道具泡泡，十分隐蔽。

迷你游戏 气动球

进入条件：在“节奏爪勾”中获得钥匙。

玩法和桌上冰棍球差不多，其中一方获得5分即为胜利者，可以一机双打，无评分要求，纯娱乐关卡。

废弃工厂

本关的难点是存在一些弹簧垫+滚轮的组合通道，玩家要在弹起之后迅速抓住滚轮转向，否则就会被边上的紫色粘液弄死。另外这里多了一种会在地面翻转爬行的机器，弱点是头部的泡泡，不过一般情况下都无需消灭它，躲开即可。

收集要点

如图位置，另外左边内部的升降梯顶端有3个道具泡泡。

①：借助左边的弹簧弹起，然后迅速用爪勾扣住滚轮来向左转向才能到达此处，期间可能会撞上右边的紫色粘液，请多尝试。

②：从弹簧垫上来后左手边有需要相应贴纸才能开启的道具泡泡。

③：内部升降梯顶端有两个道具泡泡，如图布娃娃的位置（已捡取）。

④：从③处前进不远有一处需要两人协力才能打开的机关。

⑤：木箱背后有道具泡泡。

⑥：进入关卡链接处并出来后，左边木箱的背后有道具泡泡。

⑦：借助左右来回晃来增加摇摆的幅度，最后晃到右边顶端，需要多尝试几次。

迷你游戏 超级拳击

进入条件：在“废弃工厂”中获得钥匙。

支持一机双打的迷你游戏，左右摇杆分别控制两个机器人的移动，两边的四个按键分别对应双方的攻防按钮，先击中对手3次为一次胜利，三盘两胜。十分适合和朋友进行小切磋，该游戏没有星级评价。

高科技钻洞机

本关玩家要靠左右倾斜PSV主机来让装入滚动装置的布娃娃移动，按L、R分别可以向左、右两边加速冲刺。本关原则上并没有收集要点的地方，但是由于滚动装置速度很快，很可能在路上错过一些道具泡泡，因此不妨慢慢走，反正时间结束也不会算失败，只是没有额外分数而已。等收集齐道具之后再挑战一次获得毫发无伤评价，熟悉道路之后就会很轻松。

收集要点

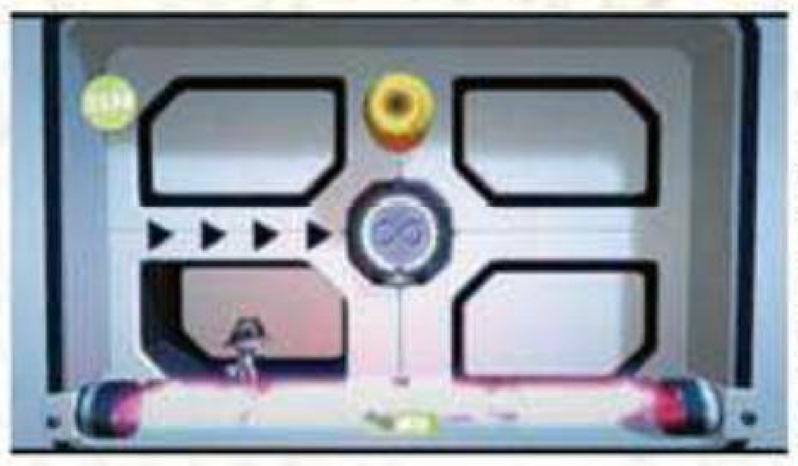
①:中段一处不可逆行的窄道，背后的360度滑道上有道具泡泡。

迷你游戏 弹跳乐

进入条件：在“高科技钻洞机”中获得钥匙。

通过倾斜主机控制布娃娃的空中移动方向，不断利用弹簧垫登上最高的终点处，3星评价为36500分以上，要点是要不中断连锁来连续捡取场景的泡泡，以赚取最多的分数奖励倍率，笔者第二次挑战时最高倍率是×13，基本上一下子就已经拿到3星评价的分数了。注意本关存在“毫发无伤”评价，场景中的红色方块是会对布娃娃造成伤害的。

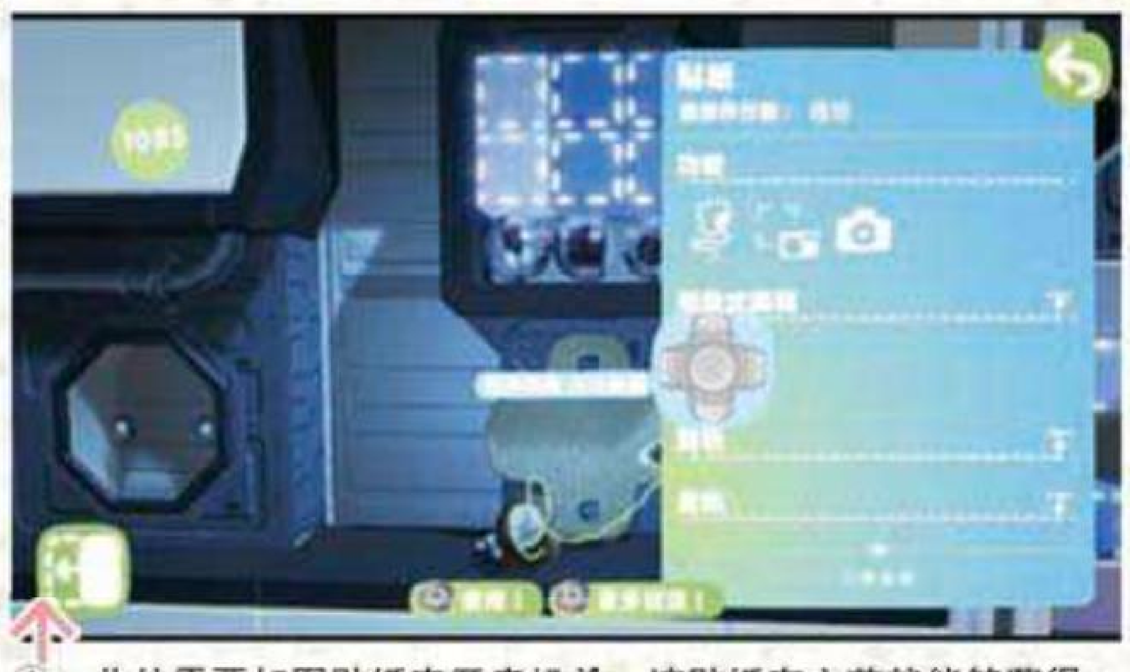
入侵主机



▲例如这里就要利用四周墙壁内凹时进去躲避激光，四个墙壁可内凹的顺序为：左下、右上、左上、右下。若要获得毫发无伤评价，就要多多练习瓜勾的技巧了。

难度相比之前的关卡要高不少，但由于游戏是无限命，因此只要多尝试就可以通过，主要注意的地方是几个激光的机关，需要玩家尽快到达目的地。本关隐藏的道具泡泡不多，但个别非常隐蔽。

收集要点



①：此处需要如图贴纸来开启机关，该贴纸在之前就能够获得，无需之后再回来捡取。

②：解第三个锁路上的第一个中继点的背后，还要跳一下才能得到，非常隐蔽。

③：在解第三个锁的路上，有一处需要2人协力才能开启的机关。

迷你游戏 冲撞赛道

进入条件：在“入侵主机”中获得钥匙。

类似FC时代的赛车躲避游戏，在俯视角的赛道上奔驰。初期赛车为绿色，随着碰撞墙壁或被蓝色赛车撞击会损坏逐渐变红，最后就会爆炸。撞击紫色的赛车不会损伤，可以用L+右摇杆以冲撞破坏紫色赛车，一台300分，另外地面不时还会有紫色的分数点捡取。三星评价分数要求为12000分，关键是要在前期尽量多破坏紫色赛车，如果借助紫色赛车破坏蓝色赛车，还会有额外的加分。到后期随着车速加快，撞击紫色赛车会变得十分困难，只能靠紫色分数点来加分。

邪恶电脑

借助爪勾不断往上爬以躲开上升的激光，爬上一定距离后就要回避BOSS的炮弹，回避结束后用爪勾把它的腿给扯下来即可造成伤害。如此步骤循环3次即可消灭BOSS（最后一次要扯两条腿），由于是BOSS关，注意复活有次数限制，若超出限制就要重新挑战。这里需要运用不少借助弹簧垫以及滚轮转向的技巧，不过相信各位在之前的关卡都已经使用熟悉了，只要记得大抵的位置，重复挑战几次拿毫发无伤评价也不是难事。

雪橇村

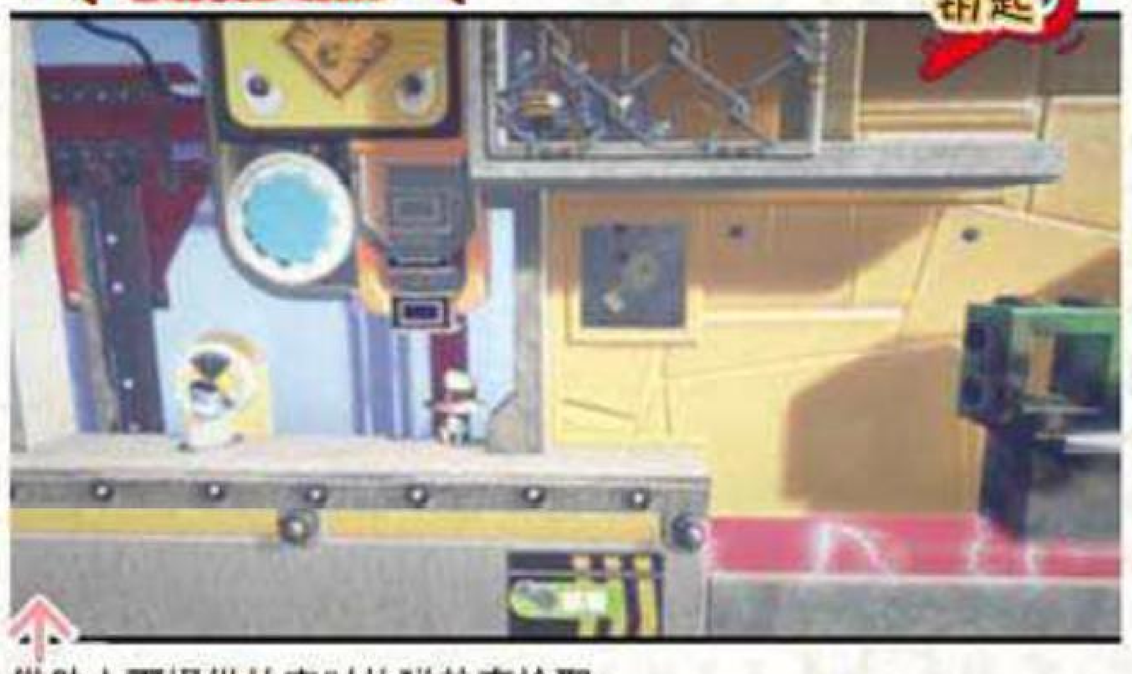
（完成后开启街机游戏“高空塔”）

零件大追击

本关的新装备“抓取手套”可以让布娃娃用R键抓取黄色的物件，抓取物件时在行走中放开R键则扔出去，扔出去的物件还可以用于捡取道具泡泡。另外手套也可以捡取炸弹，但注意不要搞错时间被炸到。这里大部分机关和敌人都需要使用炸弹来解决，不妨多练习一下。

收集要点

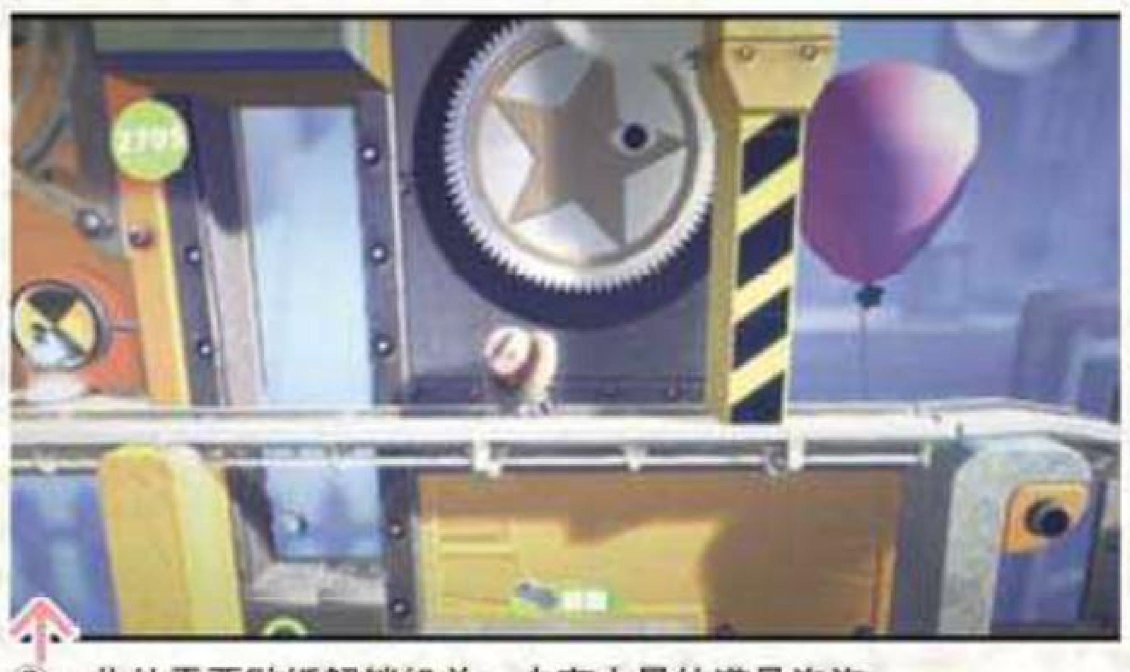
钥匙



借助上面提供的定时炸弹垫高捡取。

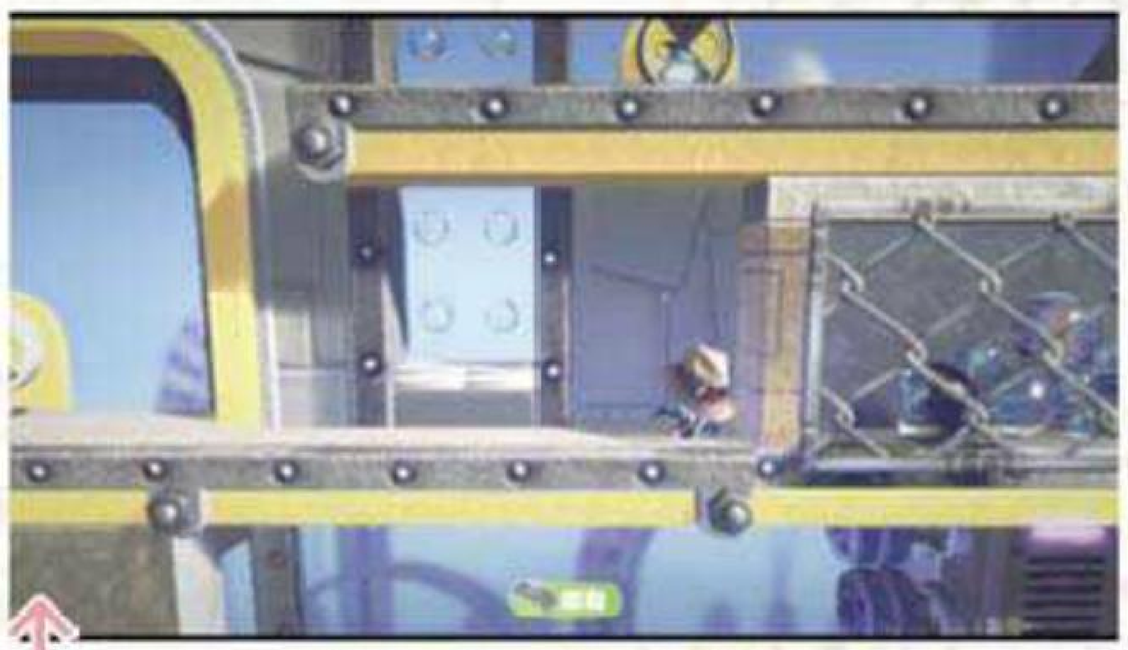
①：从起点走到最后端，有一处需要2人协力的机关。

②：用定时炸弹推开右边的空心正方块后，继续捡取再到右边炸开左上平台的墙壁，可以捡取里面的道具泡泡。



③：此处需要贴纸解锁机关，内有大量的道具泡泡。

④：从红色管道出来后可以进去旁边的蓝色管道，到下面捡取三个道具泡泡。



⑤：此处墙壁要用上面生成的定时炸弹走下来炸开。

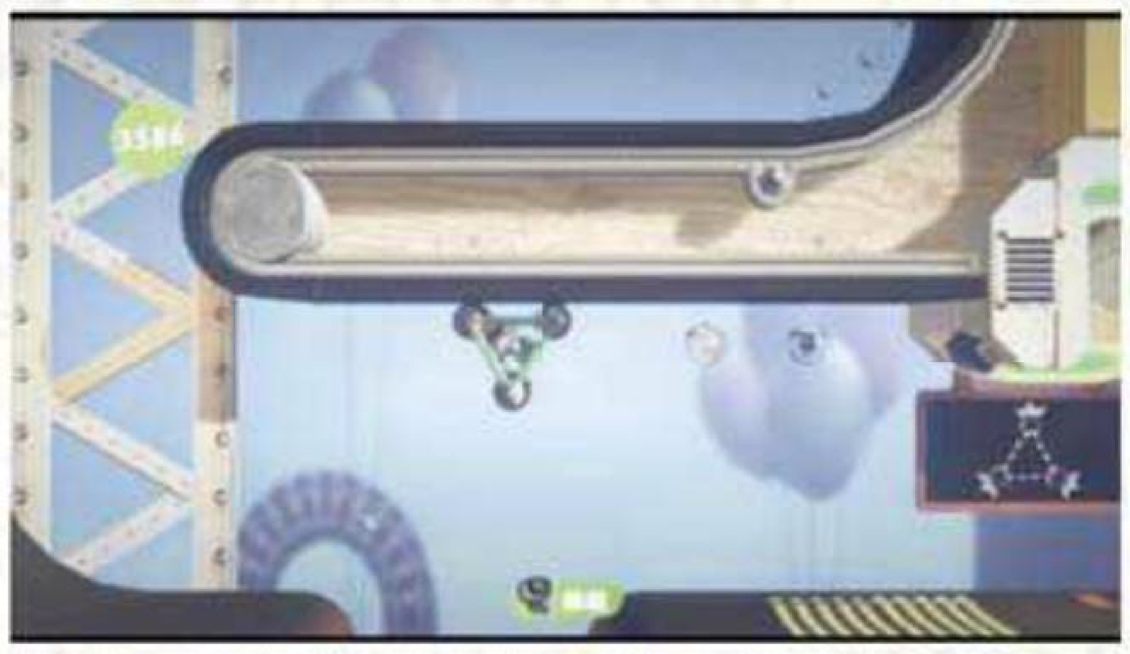
迷你游戏 瞄准靶心

进入条件：在“零件大追击”中获得钥匙。

一机双打的对战迷你游戏，没有星级评价。双方在时间之内尽量将自己的3个橡皮圆饼甩到中间的准星上，最后得分最高的为胜利者。

三轮赛道

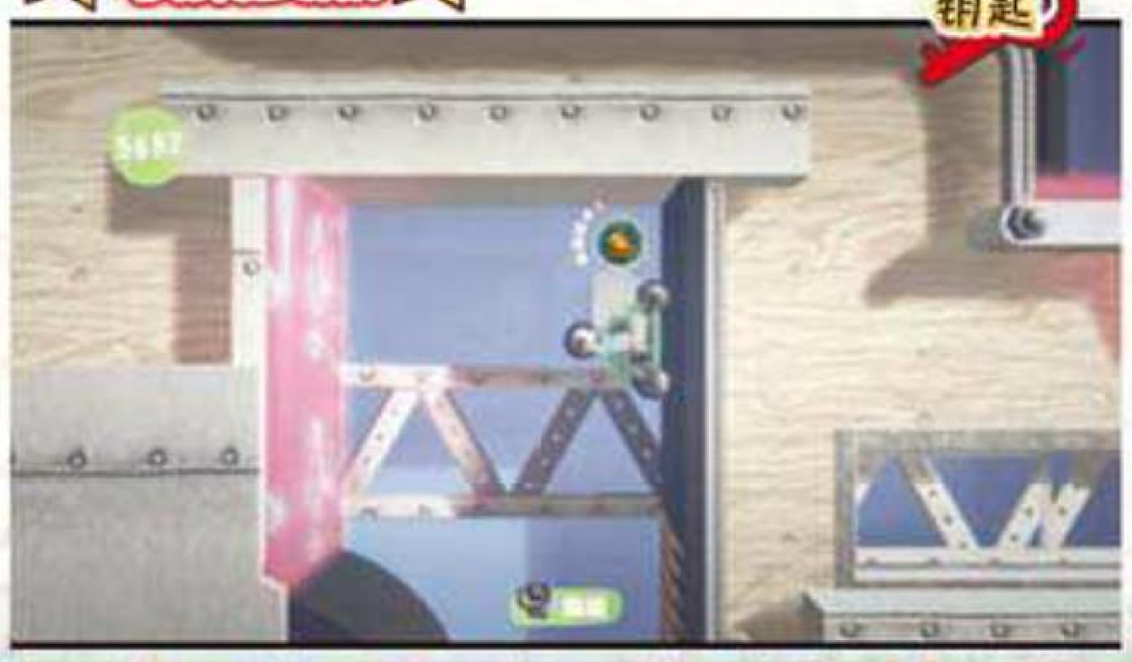
本关玩家要驾驶三轮赛车到达终点，该车可以粘贴在任何黑色面的赛道上。全关只要沿着黑色的地方一直走即可，当然也要留意期间的陷阱和机关。另外本关也是最容易获得所有道具泡泡的关卡，位置都十分明显，玩家只要把黑色赛道都走一次就一定能够拿齐。



▲看似拿不到的道具泡泡只要往旁边绕圈就可以捡到了。

收集要点

钥匙



①：起点便是贴纸的解锁机关，但里面的并非道具泡泡，而是计时的加分奖励。

迷你游戏 玩具坦克

进入条件：在“三轮赛道”中获得钥匙。

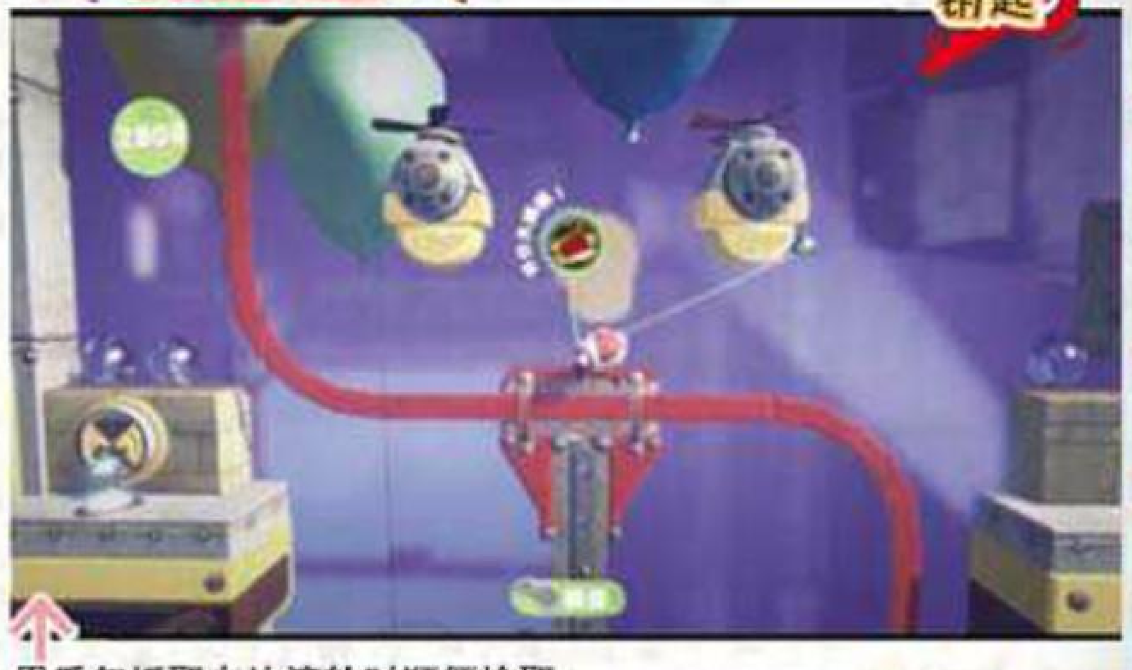
非联机情况下无法正常对战的坦克游戏，无星级评价。

临时运输

本关要借助场景中的火车不断往前进，其中黄色的火车可以抓取，蓝色的火车带弹簧垫，红色的火车接触会直接死亡。要获得毫发无伤，难点在于后期的黄、蓝火车互换，另外火车的节与节之间带电，一不小心就有可能卡在中间被电死，所以后段空中换车时多少要讲求玩家的运气。

收集要点

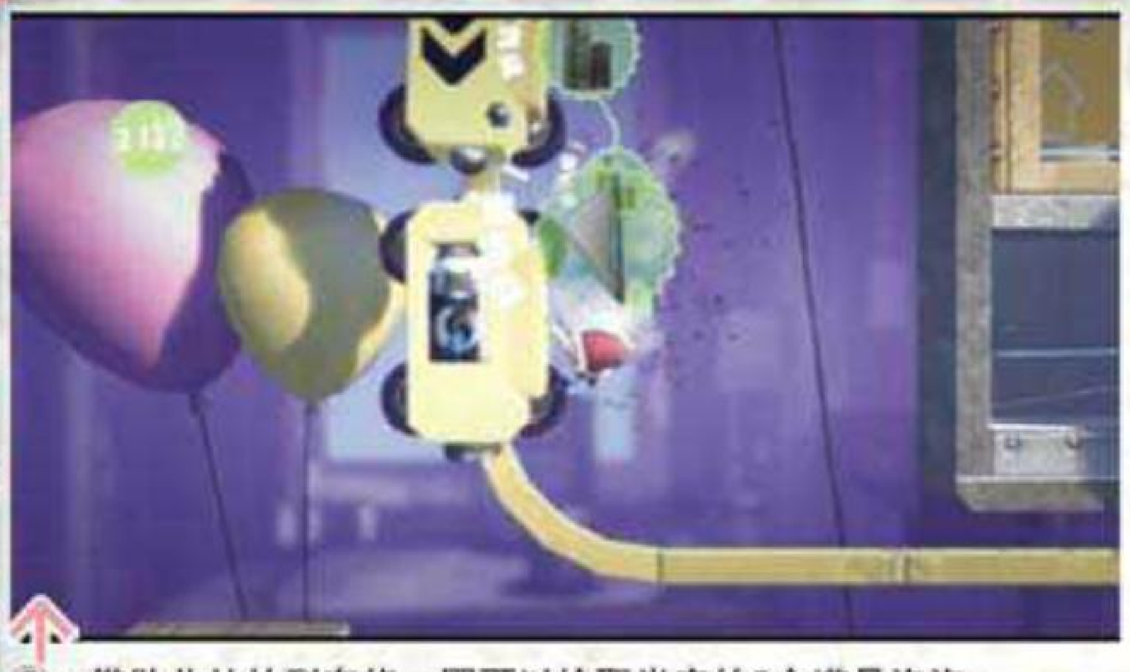
钥匙



用爪勾抓取右边滚轮时顺便捡取。

①：从刚开始的列车下来就是贴纸的解锁机关，正确贴纸在⑥的道具泡泡中。解开后是开启本关的计时得分奖励。

②：蓝色浮台下方内侧有两个道具泡泡。



③：借助此处的列车绕一圈可以捡取半空的3个道具泡泡。

④：借助浮台到中间之后，再把浮台往上升，然后登上左上角，边上的弹簧垫会让布娃娃捡取一个道具泡泡。

⑤：关卡中段的列车上来之后右手边有贴纸解锁机关，解开后可以获得左右各2个道具泡泡。对应贴纸在本关，收集本关的其他泡泡后再回来挑战一次即可。

⑥：在终点前的这一个道具泡泡，要靠之前列车转弯时的惯性甩到最顶端，列车有三节，只有中间那一节才可以正确甩到道具泡泡的所在位置，该道具也是本关触发贴纸解锁的其中一张贴纸。

迷你游戏 直升机丢掷

进入条件：在“临时运输”中获得钥匙。

支持最多四人对战的迷你游戏，玩法相当于丢铁球，左摇杆控制直升机、右摇杆控制铁链的长度，丢的距离越远，分数越高。3星评价为2500分，高分的要诀是开始旋转时应把铁链调到最长，即将甩出前再缩短铁链，以增强加速惯性，另外投掷的角度最好在30～45度左右，太高或者太低都拿不到好的分数。

热爱金属

本关玩家要不断往前奔跑逃走，以回避巨型机器的攻击。全关由两部分组成，前半部分玩家需要多利用触摸屏来挪开蓝色的方块以开通道路或制造弹簧垫；后半部分主要用抓取手套清除灰蓝色的方块避免阻碍前路。本关的道具泡泡均可见，除协力部分的道具泡泡外都可以利用弹簧垫等方式捡取，即使玩家捡取不到，有时候巨型机器也会将其从平台拆下来，或者复活时直接站在有道具泡泡的平台上，因此除协力部分道具泡泡外没有什么难度可言，但注意本关有复活次数限制。由于流程较短，只要多挑战几次熟记机关的顺序，要获得毫发无伤也不是难事。

收集要点

①：惟一的要点，难度极高。第二部分有一处需要两人协力的地方，把队友扔进通道里即可，但机会只有一次，对联机双方的网络要求非常高，建议由房主负责丢队友。

幽灵豪宅

（完成后开启街机游戏“萤火虫导航”）

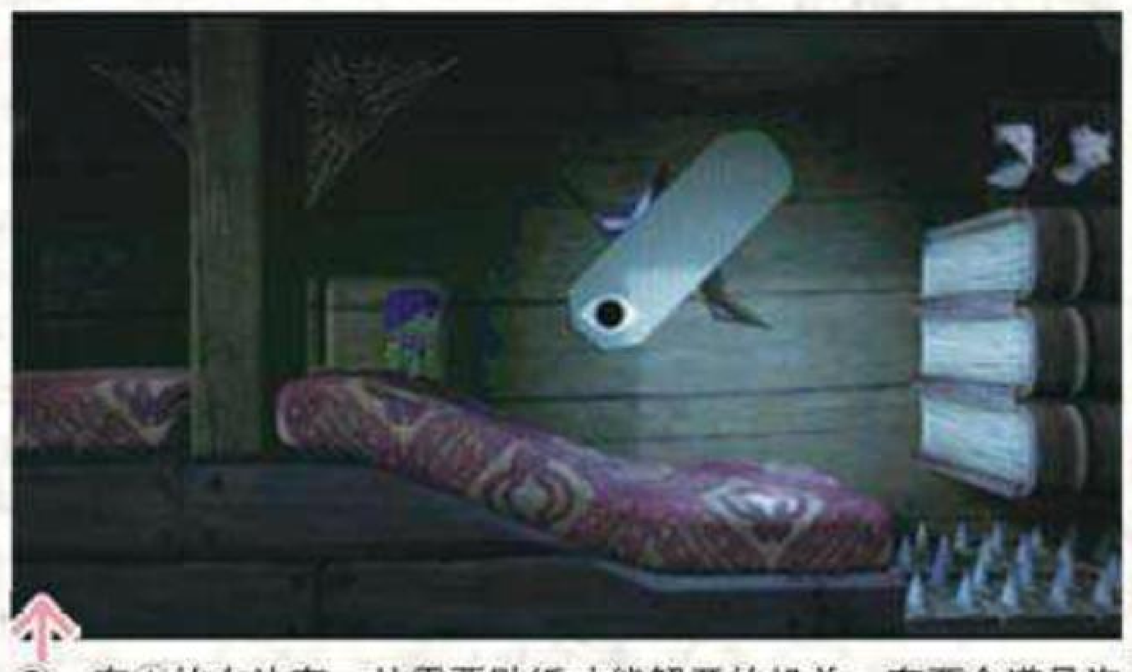
阳光与影子

本关基本上是借助各种触摸的手段与NPC的阳光夫人解开各种机关并前进，由于本关场景光线较暗，不少道具泡泡的位置都不明显，玩家需要根据下面的具体位置仔细观察。

收集要点

借助背后的窗口下来捡取。

①：需要从右边的房间走进去，里面一共有四个道具泡泡，不要拿漏。

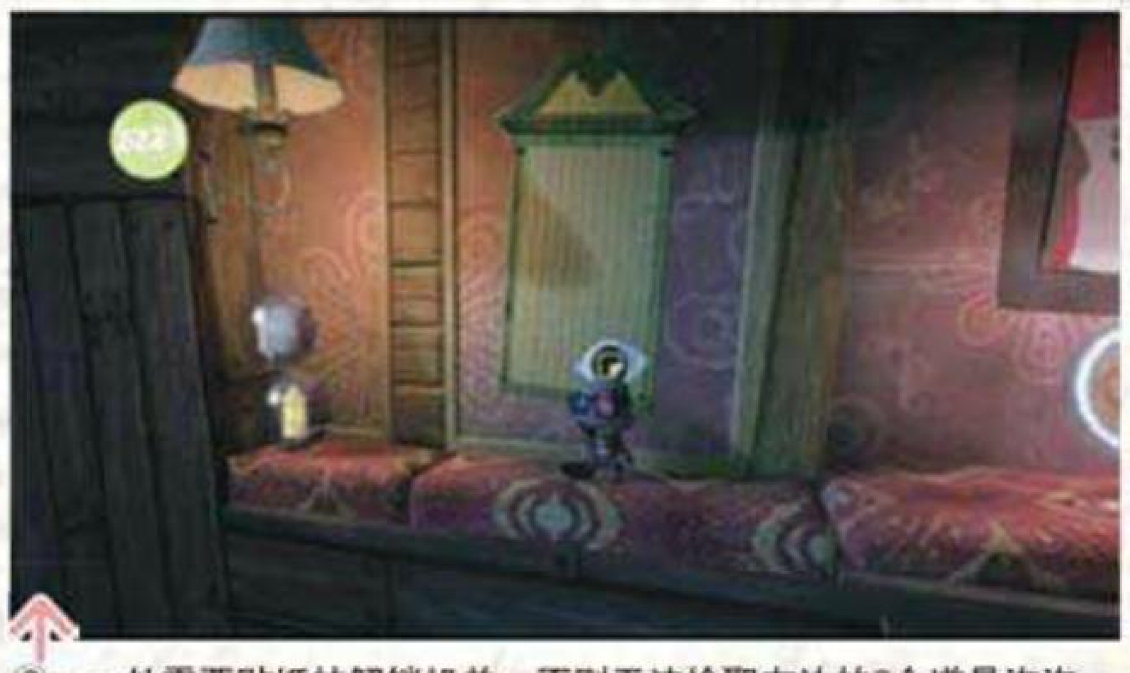


②：在①的右边有一处需要贴纸才能解开的机关，有两个道具泡泡。

③：从旁边的桌底往里面进，有一段楼梯走下去捡取图中2个道具泡泡。

④：从右边的空位往里走可以到达左边捡取两个道具泡泡。

⑤：在④的右上方的升降台右上还有1个道具泡泡。



⑥：一处需要贴纸的解锁机关，否则无法捡取左边的2个道具泡泡。

⑦：来到如图位置，先不要往上走，当升降梯上升时，下面会出现一个内道，进去往下走可以捡取2个道具泡泡。

迷你游戏 僵尸弹跳乐

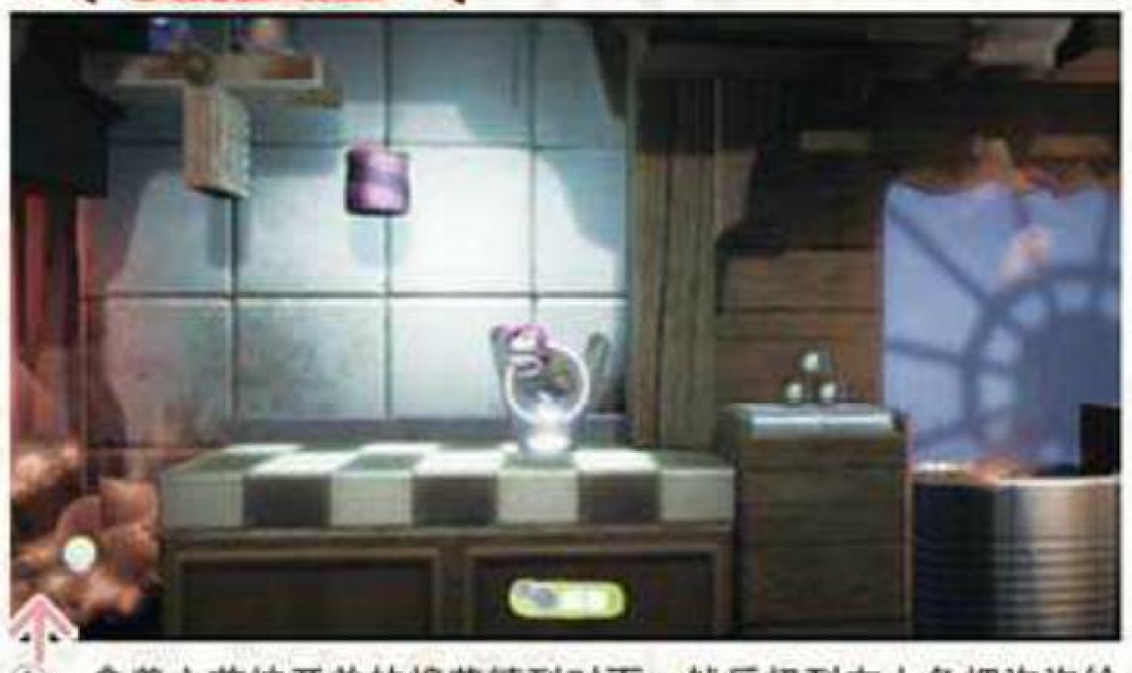
进入条件：在“阳光与影子”中获得钥匙。

地面上会有5只到处走的僵尸，玩家需要用触摸屏把它们弹起来捡取半空中的水果、甜点等食物以获得分数。3星评价为4000分，整体难度一般，高分要诀是多看准半空水果的漂浮时机，并迅速把对应位置的僵尸弹上半空，没事的时候也尽量弹起这些僵尸，僵尸飞行途中也会获得少量分数，并且有可能刚好在它们掉落地面时碰到刚刷新的食物。

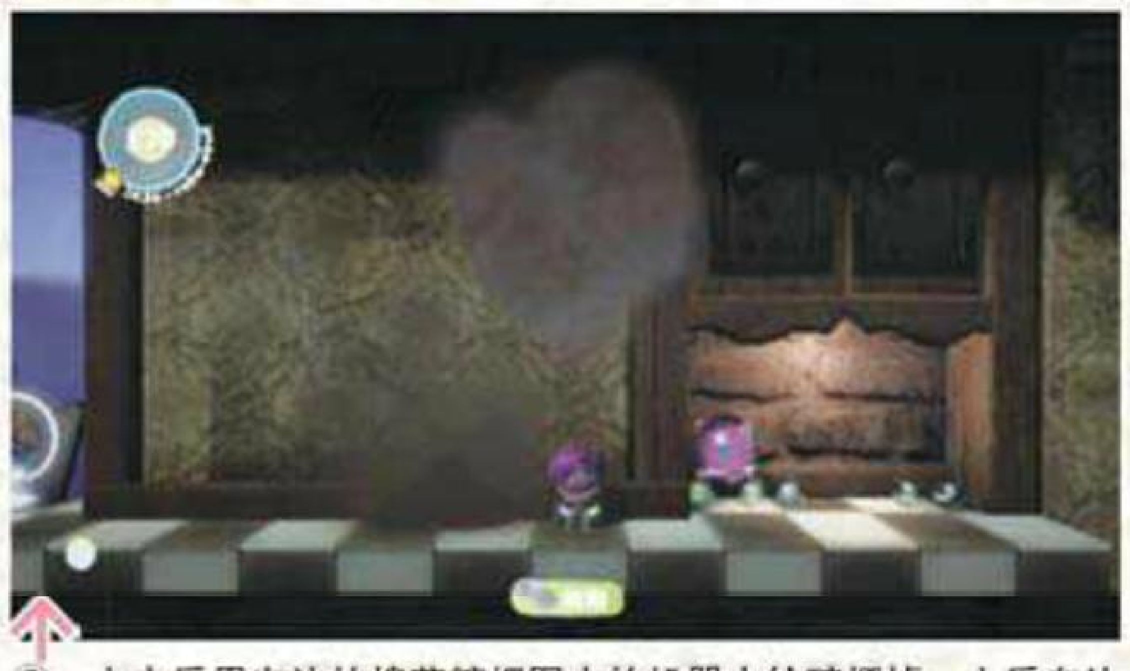
不开心食谱

本关要点有两个，一个是借助弹簧垫把芝士球送到对面，一个是利用棉花糖不断将火炉的开关关掉。主要考验玩家的抓取以及投掷技巧。留意这里的两只机器人的击落后会掉落道具泡泡。

收集要点



①：拿着之前按开关的棉花糖到对面，然后扔到左上角把泡泡给打下来。



②：上去后用左边的棉花糖把图中的机器人给破坏掉，之后左边会掉落一个道具泡泡。

③：又是一处2人协力机关，具体解法如图。

④：2人机关右上方有条分岔路，下面就是道具泡泡。

⑤：和②一样借助之前开机关的棉花糖将机器人破坏捡取道具泡泡。因为火炉机关有两个，过程会比②要复杂一点。

⑥：从⑤往右走，这里用棉花糖可以粘住最右边的红色按钮，拉下来就有道具泡泡。

⑦：从⑥打开左边的机关上去，左手隐藏有贴纸的解锁机关。

⑧：与⑥同理。

⑨：到滑道的时候不要急着下去，停下来跳到上面可以捡取3个道具泡泡。

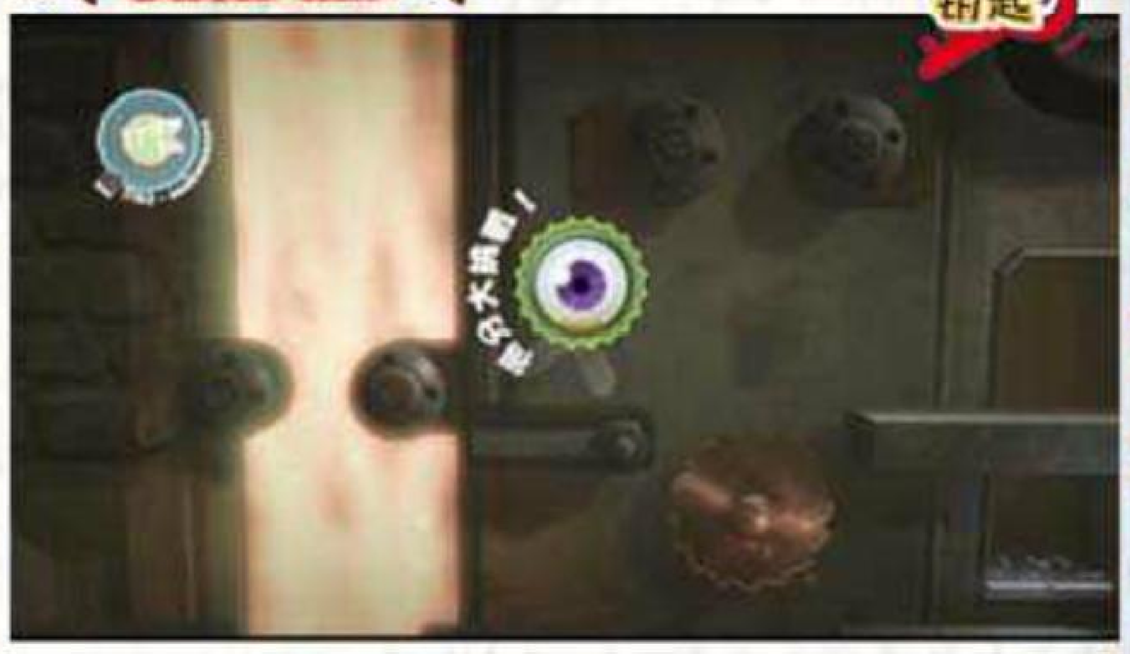
⑩：面包机上面可以捡取多个道具泡泡。

高压地窟

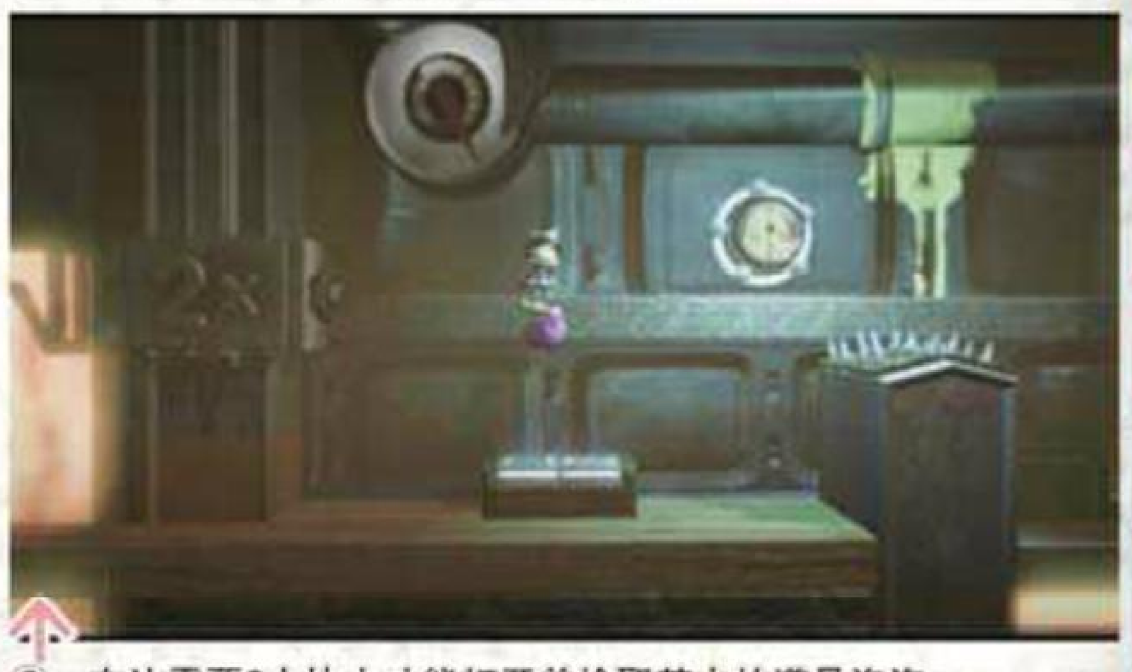
场景大部分由熔铁组成，玩家大多情况要和上升的熔铁竞赛，这里新增的敌人电锯机器人，弱点和其他机器人一样在头顶的泡泡上。最后一段要运用触摸屏打开机关方可前进。另外本关要毫发无伤有一定难度，请多挑战。

收集要点

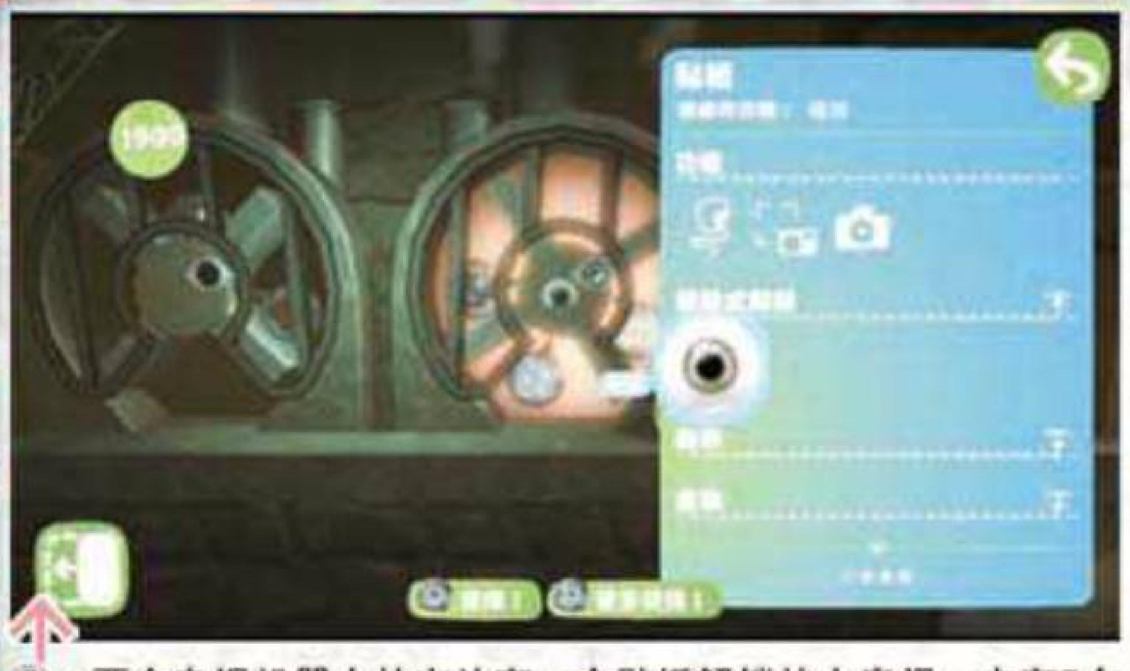
钥匙



①：刚开始左边有个小房间，里面有2个道具泡泡，里面有弹簧垫，上去后可以捡取刚开始顶端的2个道具泡泡。



②：右边需要2人协力才能打开并捡取其中的道具泡泡。



③：两个电锯机器人的左边有一个贴纸解锁的小房间，内有5个道具泡泡。

④：此处利用滚轮摆到左边，尽头有一个道具泡泡。

⑤：其实图中中继点的右边不是墙，内有楼梯+弹簧垫让布娃娃上去捡取道具泡泡。

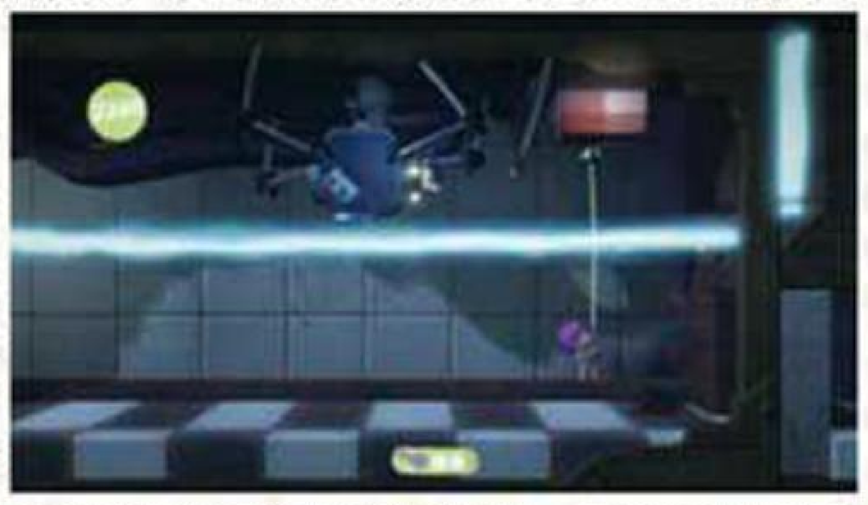
迷你游戏 眼球迷宫

进入条件：在“高压地窟”中获得钥匙。

类似平衡球的玩法，通过倾斜PSV来控制眼球滚动，并最终送到终点。该迷你游戏的3星评价为23000分，要诀首先是要毫发无伤地通过本关，其次每一个地方都不能够拖太慢，这样才有机会达到目标分数，难免要多尝试几次。

重生站

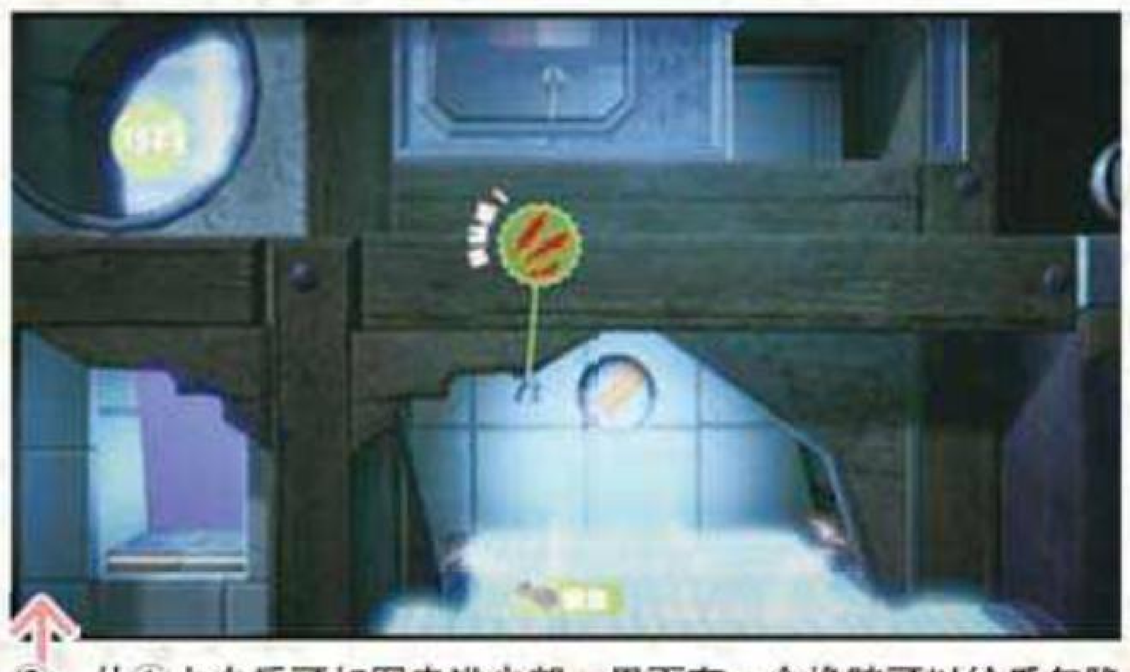
这里主要说说其中两种机器人的解决方法：这里前段路有一个机器人表面看不到弱点的泡泡，但其实只要将其左右的橡胶拉下来就可以看见弱点，而后段另一种激光机器人会根据玩家的所在位置向下发射激光，其发射时左右用作保护的激光就会消失，这时就可以攻击其右边的弱点泡泡。另外本关的机关有少量解谜成分，不过难度都很低，为保留游戏乐趣，这里就留给玩家体验了。



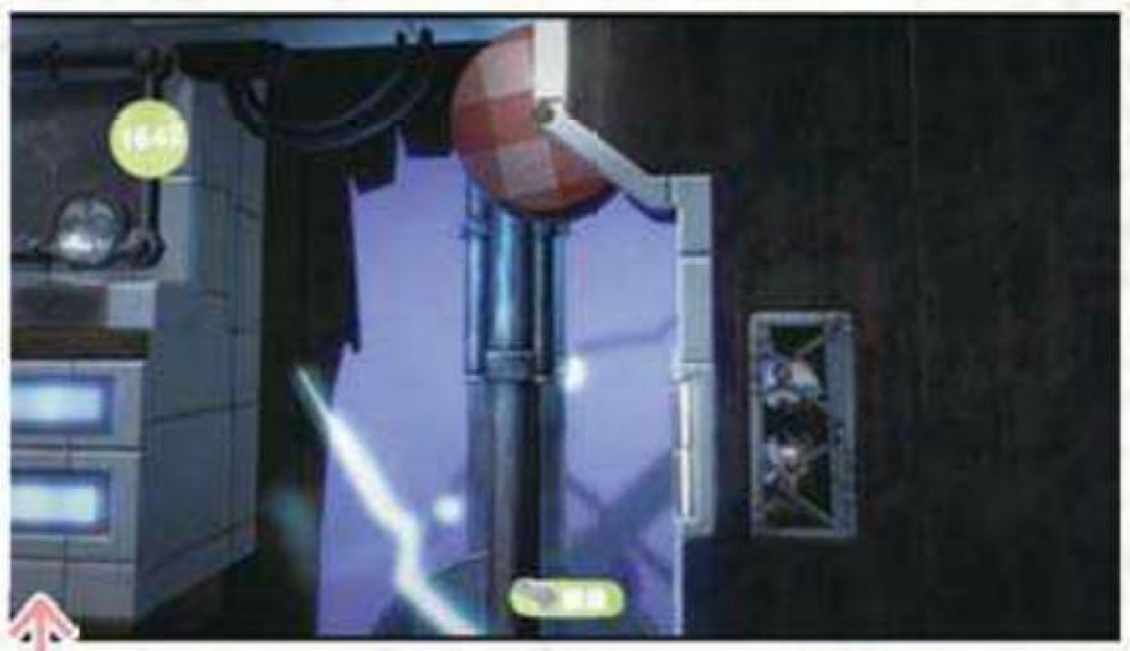
▲后段路的机器人有激光保护，只有在其射击时才会停止左右的激光。

收集要点

①：从该平台下跳落可以得到一个道具泡泡。



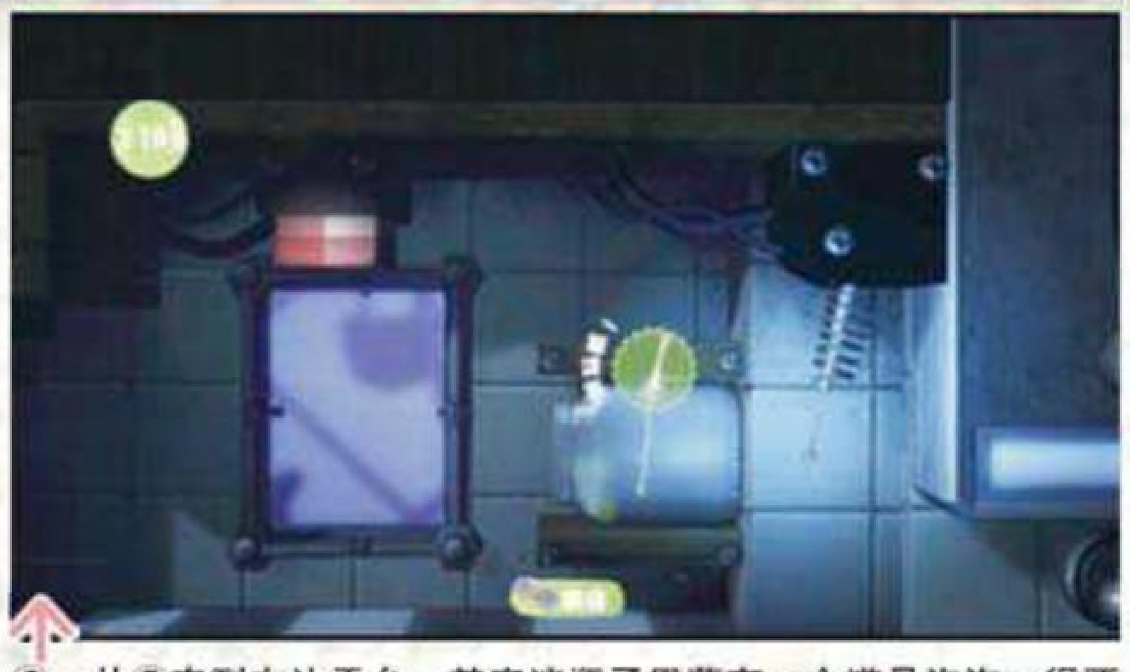
②：从①上去后可如图走进内部，里面有一个橡胶可以给爪勾降下去捡取2个道具泡泡。



③：借助右边墙上的弹簧垫反弹至左边高台前，应利用滚轮晃至右边的缺口，可以捡取2个道具泡泡。

④：后半部开始不久，借助橡胶上去后右边有2个道具泡泡，不用急着往左走。

⑤：左下的房间放有两个道具泡泡（图中已捡取），另外左上角是一个贴纸解锁机关，里面有3个道具泡泡。

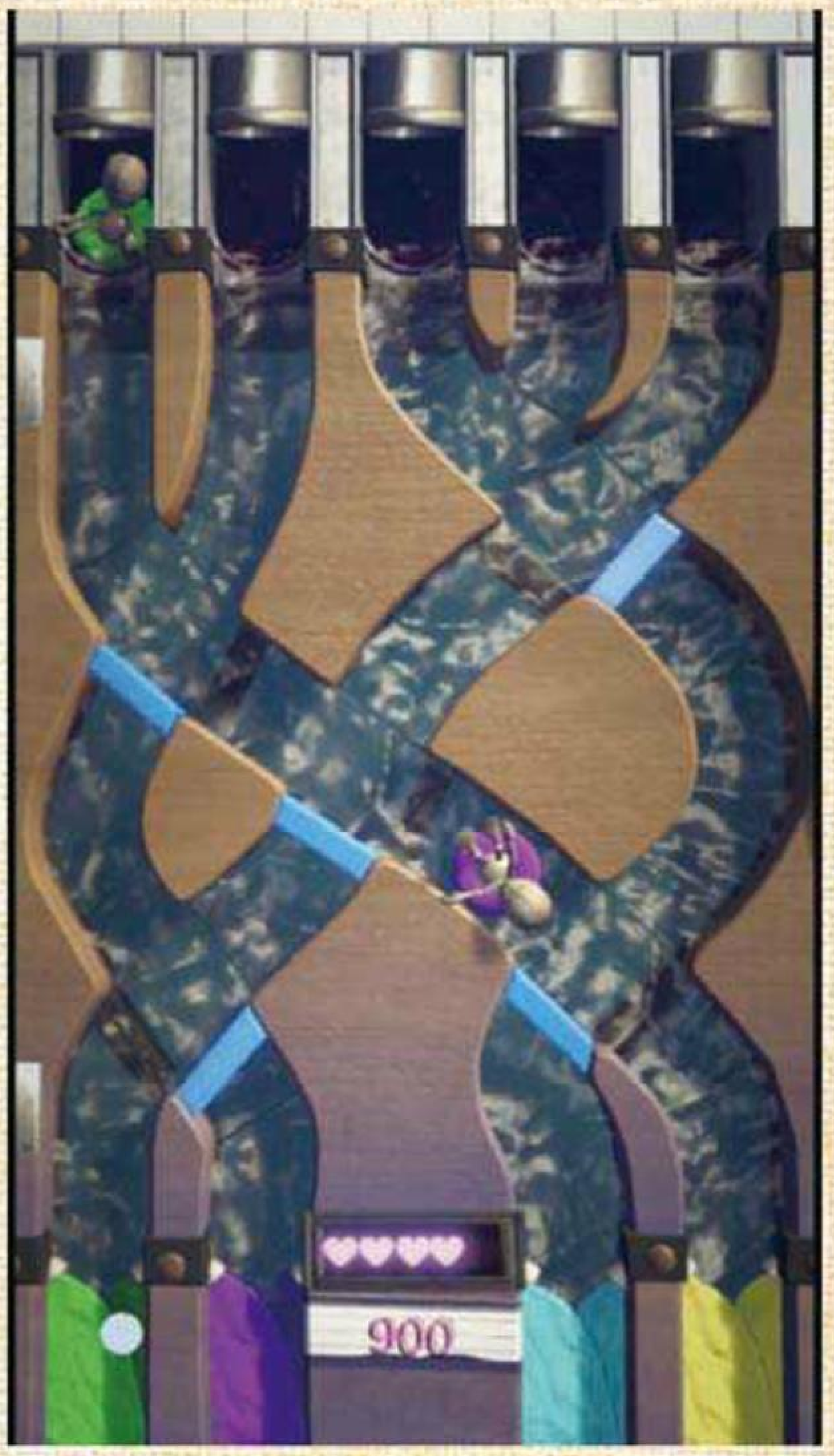


⑥：从⑤来到右边平台，其实该瓶子里藏有一个道具泡泡，很不明显，另外后段路还有一个相同放置的道具泡泡。

迷你游戏 抓狂分类

进入条件：在“重生站”中获得钥匙。

利用触摸屏调整画面上的蓝色挡板，让乘坐不同颜色救生圈的空空怪落进相应颜色的通道中。整体节奏比较慢，只要搞清楚各机关调节后的走向并预先判断，要获得三星评价的24000分其实很容易的。



邪恶魔掌

最后一关两部分组成，第一个BOSS是巨型激光发射器，第二个BOSS是巨型机器人，其中第一个BOSS规律较第二个BOSS多，因此要获得毫发无伤，第一个BOSS阻力会大一点。下面小编已经列出两BOSS的行动规律以及对策，只要照着步骤去操作，要获得毫发无伤不是问题。

第一个BOSS

▲玩家的攻击方式。

1.闪电球攻击，在传送带中间的盲点回避。
2.激光直射，靠右边尽头回避。
3.闪电球攻击，同1。
4.激光直射，这次靠左边尽头回避，最后会制造坑洞，往前跳开即可。
5.BOSS露出弱点泡泡，借助传送带上出现的弹簧垫跳上半空抓住橡胶，然后接触泡泡即可对其造成伤害。
6.BOSS向前方连续制造坑洞，注意坑洞的距离并不完全相同，连续向前跳跃予以回避。
7.激光直射，这次要等待上方的橡胶出现时半空抓取晃到右边，不要过于提早，不然可能会掉落下面的电网上。
8.闪电球攻击，射击次数加倍，但盲点依然存在，往盲点躲避即可。
9.激光直射，同4。
10.向前方连续制造坑洞，注意最后需要利用半空的橡胶晃到右边。
11.BOSS露出弱点，同5。
12.激光直射，同7。
13.闪电球攻击，同8。
14.激光直射，靠左边回避即可。
15.连续制造坑洞，需要晃两次橡胶。
16.紧接着15跳上木箱后的激光直射，同7，这次橡胶出现比较慢，抓取时不要心急。
17.闪电球攻击，同8。
18.激光直射，靠左边回避。
19.BOSS露出弱点，这次击中后即可将其消灭。

第二个BOSS

1.一开始会用追踪导弹攻击玩家，不过也很容易躲。
2.之后BOSS会用激光扫射，往两边跑即可。
3.用触摸屏拉动机器人的嘴部蓝色方块，对其造成一次伤害。
4.BOSS继续用导弹攻击，玩家这时获得强力手套，可以用R键接住导弹，然后扔到左右“X”标志的方块处，切勿在不走动的情况下放开炸弹，很容易在原地爆炸。
5.所有箱子破坏后BOSS会用激光攻击，继续往两边跑，激光完毕后继续拉动其嘴部的方块，对其造成伤害。
6.重复第4、5步骤，区别只是平台会左右摇晃，最后两边的弹簧垫位置都会被破坏，之后可以看通关画面了。

白金攻略

奖杯综述

本作联机相关奖杯较多，单机部分的奖杯收集难度也不低，因此奖杯也分为单机和网联两大类型。从奖杯方面来看，本作相当有挑战性，完美主义者要付出较大的努力，其中不少奖杯与PS3上的《小小大星球2》设置相同。另外如果身边有几位固定的机友或者网友配合的话，可以帮助玩家在收集奖杯过程中节省大量的时间。

奖杯总数	47	铜	36	银	7	金	3	白金	1

白金难度	8/10
白金所需时间	50～60小时
在线或联机奖杯	有
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金俱乐部（白金）
取得条件：取得除此之外的所有奖杯

完成木偶星球（铜杯）
取得条件：完成木偶星球主要关卡

完成孤零大地（铜杯）
取得条件：完成孤零大地主要关卡

完成彩金市（铜杯）
取得条件：完成彩金市主要关卡

完成雪橇村（铜杯）
取得条件：完成雪橇村主要关卡

完成幽灵豪宅（铜杯）
取得条件：完成幽灵豪宅主要关卡

完成故事模式（银杯）
取得条件：完成故事模式主要关卡

厌倦生活（铜杯）
取得条件：在一个故事关卡中累计死亡20次

毫发无伤完成故事模式（金杯）
取得条件：全部故事模式主要关卡无伤完成
奖杯说明：较有难度的故事模式全关卡无伤奖杯，但迷你游戏部分不包括在内。故事关卡数量虽不及PS3版，但是有关卡连结器存在，所以有些关卡很长，需要相对谨慎，以免功亏一篑。

连胜（铜杯）
取得条件：连续无伤完成10个故事关卡
奖杯说明：必须是10个不同的故事关卡，可以不是连续的，迷你游戏同样不算。有个取巧的方法是布娃娃挂掉的一刹那，还没有从重生点复活时按下PS键，关掉游戏应用，重新进入游戏后，可以查看一下“我的勋章”，看看连续无伤有没有中断。这个奖杯建议和下一个奖杯一起刷，可以节省一些时间。

高分（银杯）
取得条件：所有故事关卡的累计得分达到100万分
奖杯说明：在收集道具期间自然就可以获得这分数了。

道具收藏家（铜杯）
取得条件：收集故事关卡中50%的道具泡泡

热中收藏（银杯）
取得条件：收集故事关卡中100%的道具泡泡
奖杯说明：具体难找的道具泡泡可以参考流程攻略部分。由于其中有不少限定两人合作才能拿到的道具泡泡，因此有一个固定的机友合作一起拿，远比野战效率高。

平衡表演（铜杯）
取得条件：触碰举起物件时保持上面布娃娃的平衡
奖杯说明：收集道具泡泡期间可获得，在第一章的“摇摆杂耍”的合作区域中，让好友站在蓝色方块后再移动方块即可。

后起之秀（铜杯）
取得条件：收集故事模式中50%的技能奖赏
奖杯说明：小游戏的星星评价数获得一半以上即可自然获得。

先驱钢琴师（铜杯）
取得条件：在木偶星球的钢琴上演奏Do Re Mi
奖杯说明：钢琴在关卡“摇摆杂耍”上，把键盘键顺着划一遍就可以了。

错综复杂（铜杯）

取得条件：用力拨动一颗星球令其一次旋转720°

奖杯说明：其实就是对着“我的惑星”画圈圈……

一点刮伤（铜杯）

取得条件：旋转彩金市的LP黑胶唱片

奖杯说明：黑胶唱片其实就在关卡“节奏爪勾”的中段，很好发现，只要转一转就那胶片就可以获得奖杯了。

以家为傲（铜杯）

取得条件：在太空舱中放置10个贴纸或者装饰品

积分×5倍（铜杯）

取得条件：在故事关卡中达成×5的分数倍率

积分×10倍（铜杯）

取得条件：在故事关卡中达成×10的分数倍率

积分×15倍（银杯）

取得条件：在故事关卡中达成×15的分数倍率

奖杯说明：第一章第三个主线关卡中会第一次出现竞速要素，在这里有大量泡泡，达到20倍以上也并不困难。

计分板上前50%（铜杯）

取得条件：在有50个分数以上的故事关卡计分板上名列前50%

计分板上前25%（银杯）

取得条件：在有50个分数以上的故事关卡计分板上名列前25%

奖杯说明：必须联上网，这样才能上传成绩。由于玩的人比较多，所以25%比想像中要容易，一般在刷全无伤的过程中可以自然取得。

首要人物（铜杯）

取得条件：在一场有4个玩家参与的游戏中取得第一名

奖杯说明：本作要流畅地实现4人联机，对网络环境有很高的要求（尤其在国内），所以在野战中想加入一个刚好有三个人的游戏，并且取得第一名，运气往往大于实力。有一种相对简单的方法，但需要再找三位机友配合。先自己造一个简单关卡，只要有起点、几个分数泡泡、终点计分板就可以了，做好后上传。之后和三位好友约好上线时间，把他们拉到自己的太空舱，集合后进入事先准备好的关卡，要拿奖杯的人就吃掉分数泡泡，然后大伙一起过关。其他三人轮流这样做，四个人配合一同解除此奖杯，流畅的话花不了四分钟。

观光客（铜杯）

取得条件：完成一个社群关卡

精选关卡（铜杯）

取得条件：游玩已加入精选关卡的关卡

社交动物（铜杯）

取得条件：与一位以上玩家完成关卡

25次线上对战胜利（铜杯）

取得条件：在有对手参加的25个社群对战关卡中获胜

奖杯说明：这个奖杯找一个机友合作就可以了。做一个简单的对战型关卡并发表，不想自己做的，搜索“25 VS”等关键词也可以。之后邀请一位好友进入，两人各赢25局即可。

完成75道协力关卡（银杯）

取得条件：完成75个不同的协力社群关卡

奖杯说明：累计型奖杯，玩够75个游戏自然获得。

双重11（铜杯）

取得条件：在11点11分时游玩《小小大星球》

善用时间（银杯）

取得条件：连续七天游玩《小小大星球》

奖杯说明：想快点拿到这个奖杯的同学可以采用调节系统时间的方法。比如调成10月1日23点59分，玩上一分钟后就算经过两天了。另外奖杯“双重11”也可以用调时间的方法取得。

手指抽筋（铜杯）

取得条件：在“轻碰大头”小游戏中累计点中1000个布娃娃

奖杯说明：其实该奖杯针对的是第一关的“打地鼠”迷你游戏。由于数量是累积的，随便打上几盘就能凑够1000个的数量。

时髦大师（铜杯）

取得条件：为布娃娃选择一套含基本素材、头部装饰和身体装饰的服装

创意十足（铜杯）

取得条件：在创作模式里创作10分钟

升华（金杯）

取得条件：在创作模式里创作1440分钟

奖杯说明：对于大部分玩家来说，花在创作上的时间很难达到1440分钟，也就是24小时，可能会想着用挂机的方式来取得这个金杯。不过创作过程中布娃娃不能完全不动，必须认定为“活跃状态”时间才会累加上去。打开箱子选东西的状态算是活动状态，但每隔十分钟画面会黑掉，需要手动点一下。轻松的挂机方法也有，具体操作是将一个导体（例如钥匙、平板电脑的触控笔、金属小盒子等）搁在屏幕上，导体与屏幕的接触点可以看到布娃娃手中伸出的一根毛线，这表现使用的材质正确，且处于活跃状态，可以单纯放置挂机。由于长时间开机且画面固定，有对PSV屏幕及主机本身造成损伤的风险，所以请慎用！切记切记！

新进导演（铜杯）

取得条件：发表剧情动画关卡

奖杯说明：在创建关卡的时候把，道具箱菜单左下角那一栏，里面第一行设置成“电影模式”再发布就可以了，该选项还可以同时设置为对战或协力模式。

分享同乐（铜杯）

取得条件：发表关卡

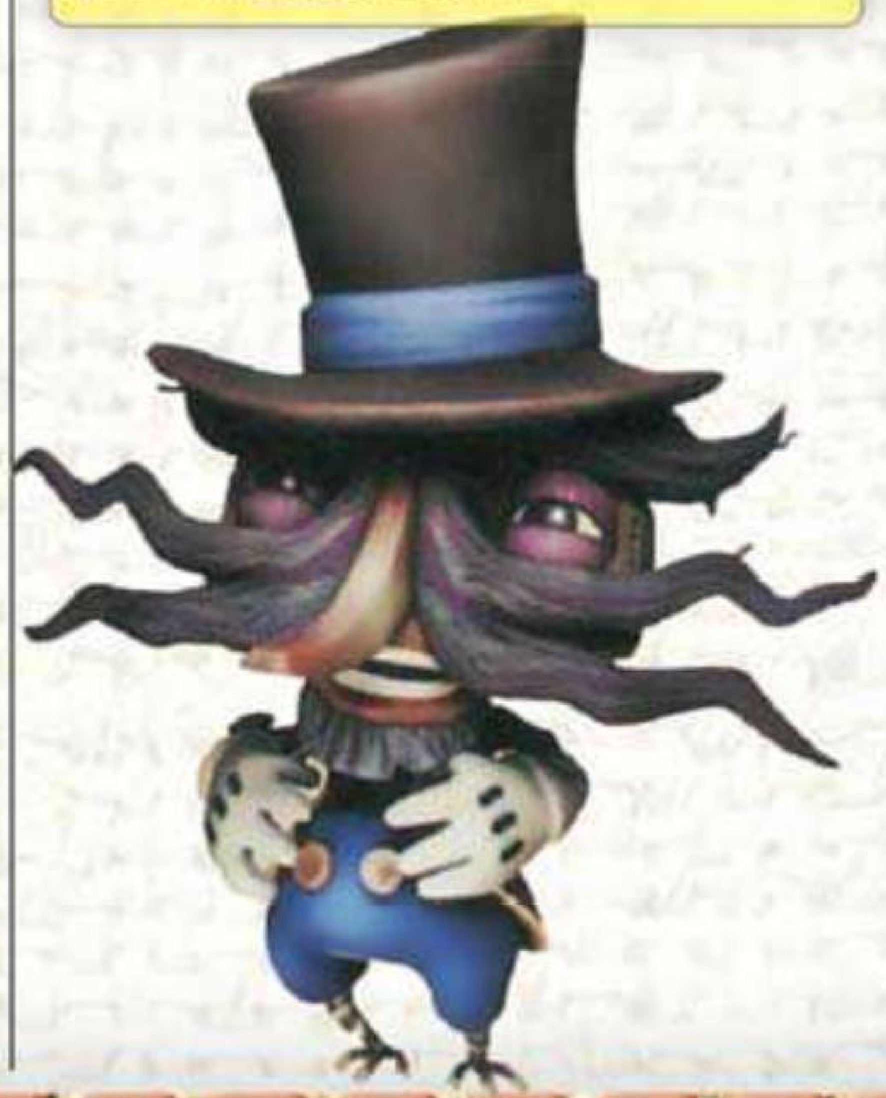
50位不同玩者（铜杯）

取得条件：发表的关卡被50位不同的玩家游玩过

奖杯说明：最令人纠结的奖杯，没有之一。当然，如果你有绝佳的创造力，做出精彩关卡，那么有成百上千位玩家玩过你的作品也是有可能的。对于普通玩家来说，比较靠谱的方法是造一个超简单关卡，比如起点和计分板放在一起的那种，一出门就过关，关卡命名为“p4p”（这是《小小大星球》中奖杯互助型关卡的代号）。之后搜索关键词p4p，应该会搜到几百个同类关卡，玩家重点玩那些第一个数字不足50或刚刚超过50的关卡，玩过之后记得留下评论，同样也是“p4p”即可。对方看到后一般都会回访，增加你关卡的游玩者数量。由于本作有玩75个社群关卡、留40条评论等奖杯，所以玩一堆p4p关卡对解锁其他奖杯也有帮助。其他玩家的回访率还是很高的，很可能你一觉醒来，这个纠结型奖杯就已经入手了。

恶意破坏（铜杯）

取得条件：在其他人的布娃娃身上放下贴纸或者装饰



快速徽章作业
铜杯

取得条件：发表关卡的勋章图案采用摄影头拍的相片或是游戏中的截图

万事通
铜杯

取得条件：观看所有教学导览

40个掌声
铜杯

取得条件：对40个社群关卡进行正面评价

投入硬币
铜杯

取得条件：达成街机游戏场中一种游戏的所有挑战

街机游乐场冠军
金杯

取得条件：完成街机游乐场中所有游戏的所有挑战

奖杯说明：单机部分的高难度奖杯，需要玩家有过硬的操作，并且反复尝试方可达成，街机小游戏的图标上方出现黄金布娃娃头像说明全挑战达成，这里简单说几点心得。

复古航线：每关都有10个幸存者需要拯救，不能漏掉。因为没有时间限制，可以打得保守一点，觉得燃料少了或是防护罩有损伤就马上补充。按住L键可以完全悬停，这一点要多加利用。

超导体：在限定时间内过关就能取得三星评价。可以先尝试出过关的方法，重打一次时再追求快速过关。后期关卡要考虑提前量和时间差，加速常按，以节省时间。

萤火虫导航：每关有三个星星需要收集。背触操作适应之后定位还算比较准，这是几个街机小游戏中难度比较低的一个。

触碰迷宫：每关要解救三个同伴，有些同伴处于暗道中，稍稍找一下不难。比较麻烦的是不少同伴所处的位置只有一次解救机会，不成功的话可果断重打。点击令小黑球跳跃时要考虑到自身重量造成的抛物线。

高空塔：这个游戏有两个挑战要求，一方面是全三星，就是收集小球，但并不需要全部收齐，漏一两个也能拿三星评价；还有一个要求是收集三个标志，有一些要和三星评价分两次来取得。三个标志更是可以分多次取得，比如你这一遍收到了第一个和第二个，那么下一次只要收到第三个就算是收齐了。

通通很重要
铜杯

取得条件：发表关卡评论

开心快照
铜杯

取得条件：上传一张照片

奖杯说明：有人可能不知道怎么才能上传照片。具体方法是在联网状态下，在玩具箱界面选择一张自己在游戏中的截图或是摄像头拍摄的照片，点住数秒后就会出现上传选项了。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

如果要评价 PSV 版《街头霸王对铁拳》的话，那么本作只能说是家用机版的一个劣化版，各种模式的读盘时间较长，对战时选人后那反复确认角色颜色、宝石、血量的设定让人反感，而键位不足的问题要指望触摸操作弥补简直就是开玩笑，游戏的画面相比家用机版大幅缩水不说，在缩水的同时就连格斗游戏最基本的帧数都不稳定，实际玩起来总是一卡一卡的。但对于奖杯迷来说，本作的奖杯设定对比家用机版大大地降低了难度，原因是各种枯燥的累计型奖杯基本上要求都变成了原来的 1/10，因此可以说稍作努力都能将白金收入囊中。

FTG	街头霸王对铁拳			必须记忆卡
	STREET FIGHTER X 鉄拳			2122MB
	Capcom	2012 年 10 月 25 日	日版	1 人
零售版：298 港币 / 下载版：278 港币		可与 PS3 跨平台对战	对应玩家年龄：13 岁以上	

系统解说

游戏综述

游戏虽然采用《街头霸王Ⅳ》的引擎制作，但对战规则上则靠近“《铁拳 TT》系列”的 TAG 规则。TAG 规则即采用双人对战的方式，双方的共 4 名角色各自拥有独立的体力槽，当某一方其中一名角色体力消耗尽后则判定为战败。而角色在受到攻击时会分

TIPS 游戏并没有类似于“《街头霸王》系列”的 Super Cancel，也就是说不能用超级技巧（超必杀技）取消必杀技。

为实际伤害与暂时损伤，实际伤害顾名思义就是实际失去的体力，而暂时损伤部分可以通过切换到场外的方式来恢复，因此在对战中角色受伤后十分讲究换人的时机。下面就用图片的形式介绍游戏的基本构成元素。

①**角色图示：**表示玩家使用的角色，当前使用的角色高亮显示在前，待机中角色则阴影显示在后

②**体力计量表：**当前角色的剩余体力值

③**暂时损伤：**当前角色在待机状态下可恢复的损伤值

④**队友体力计量表：**待机队友的剩余体力值

⑤**特别计量表：**相当于能量槽，通过使用普通技、必杀技命中对手或被对手防御，被对手各种攻击命中或防御对手各种攻击都能增加这个计量表，特别计量表共可累计最多3格。

⑥**宝石图示：**表示当前角色的宝石发动情况，发动中的宝石会高亮显示。

⑦**队友宝石图示：**表示待机队友的宝石发动情况，发动中的宝石会高亮显示。

基本操作

普通技

由于本作采用《街头霸王Ⅳ》的引擎制作，自然地操作方式也为“《街头霸王》系列”玩家所熟悉的6键操作方式，6个按键分别对应弱/中/强版本的拳/脚，这些拳/脚攻击就是我们所说的普通技，因距离差异，姿势差异（下蹲、跳跃）等也会让普通技产生变化。

★为表述上的方便，下文将采用LP/MP/HP表示轻拳/中拳/重拳，LK/MK/HK表示轻脚/中脚/重脚。

必杀技

在输入指定方向指令后按键即可施放必杀技，部分必杀技可以直接取消普通技形成连携。

EX必杀技

发动方式为必杀技指令+PP/KK，即两键同按，发动EX必杀技需要消耗1格特别计量表。

超级技巧

超级技巧即格斗游戏中的超必杀技，发动需要消耗2格特别计量表，每名角色只有一个超级技巧。

冲刺

冲刺即输入44/66后角色快速后退/前冲的动作，冲刺可以用于调整位置改变攻防的节奏。另外，所有角色的44都具有一定的无敌时间，在实战中可以用来躲避对手的部分攻击，而不同角色的44性能则各有差异。

TIPS 如果时间耗尽后都没有分出胜负，系统将会计算两名角色的体力总和判定胜负。

快速起身

即原地受身，与《街头霸王Ⅳ》的受身方式相同，在被攻击后倒地的瞬间输入2方向或任意两个按键同按即可受身，受身后可以大幅缩短倒地时间，但也给予对手机会追打。注意，在受到部分攻击时无法受身，比如2HK、投技以及超杀等。

前滚起身

在被攻击后倒地的瞬间输入对手所在的方向就能向前翻滚起身，前滚起身发生瞬间有一定的无敌时间，可以规避对手来自前方的追击，但整个动作的硬直时间较长，被对手预判的话破绽极大。

投技与拆投

投技：普通投分为前投和后投，前投发动方法为不按任何方向（5）或6+LP+LK，后投的发动方法为4+LP+LK。而像春丽、嘉米等部分角色还有空投，空投只要在空中按LP+LK即可，前提是该角色有空投。

拆投：在对手投技判定发生前的指定时间内输入LP+LK即可拆投。

触摸操控

触摸操控是PSV版独有的操作功能，众所周知作为掌机的PSV，对于这样的一款6键格斗游戏来说有键位不足的先天劣势，为弥补这一劣势游戏很好地利用了PSV具备触摸屏的特点，可以在前后触摸屏设置最多6个快捷键，前触摸屏右侧区域可以设置4个键位，而后触摸屏的左右两侧可以设置2个键位（也就是5号和6号按键），而触摸后触摸屏中央部分时则可以将前触摸屏的键位区域显示出来。但在笔者并不建议启用后触摸屏操作，原因是在实际游戏中出招时很容易会触碰到后触摸屏，这样不仅不会使操作变得简便，反而会影响游戏的体验。

进阶系统

击飞攻击

击飞攻击类似于“《铁拳TT》系列”中的TAG换人连续技，当角色站立在地面时，同时按HP+HK就可以发动击飞攻击，击飞攻击是一种集进攻与防守的特殊攻击，在发动后会将对手击飞至浮空，同时更换队友出场继续攻势，在击飞攻击发动过程中，场上角色下半身无敌，但即便如此，由于击飞攻击单发的速度相对较慢，因此还是较容易被对手的上段攻击中断，因此推荐以“交互猛攻”的方式发动击飞攻击。详细请参看下文关于“交互猛攻”的部分。

强化连续技与交互猛攻

强化连续技：强化连续技类似于“《铁拳》系列”的固有技以及“《街头霸王》系列”中的TC技能（Target Combo），当角色在地面时，无论是拳攻击还是脚攻击都能遵循弱→中→强的顺序来连接普通攻击，且不限定于弱→中→强的连接顺序，弱→中、弱→强、中→强等顺序也同样成立。强化连续技与角色姿势（蹲姿、站姿）无关，玩家既可以用LP→MP→HP或LK→MK→HK等最基本的顺序连续，也可以用诸如2LP→5MP→2HK等姿态切换和拳脚并用的方式来构成强化连续技，总之要根据实际情况来组合强化连续技。

交互猛攻：在弱→中→强、弱→强、中→强等以强攻击结尾的强化连续技后，再次输入一次强攻击（拳/脚皆可），就能将上文所介绍的“击飞攻击”带入强化连续技之后，这个系统称为交互猛攻。交互猛攻的好处是能确保在除强攻击外的普通技命中对手后都能引导出击飞攻击，除能形成各种高伤连段外，利用交互猛攻还可以在场上角色体力值较低时利用反击命中对手的缝隙更换角色来扭转战局。

角色切换

角色切换是有别于击飞攻击的另外一种切换角色方式，其分为以下两种情况：

直接切换：直接切换是指在普通状态下按MP+MK，在不消耗特殊计量表的情况下直接换人，但这种换人方式存在很大的破绽，待机队友上场的速度很慢而且过程中完全不受控制，非远离对手时请谨慎使用。

取消切换：取消切换的思路有点类似于《街头霸王Ⅳ》中的Saving系统，在攻击硬直中按下MP+MK后可以立刻取消动作的硬直并快速切换待机角色，之后控制该角色衔接之前角色的攻击形成换人连续技，这也是游戏中形成高伤换人连续技的常用方式。而在使用一些大破绽招式（如升龙拳）被防时，也可以用这个方式来取消硬直避免被对手追打。虽然取消切换有以上的优点，但有别于直接切换，取消切换发动时需要消耗1格的特别计量表。

双重技巧

游戏中最具有破坏力的招式莫过于双重技巧，只需要通过236MP+MK就可以施展，命中对手后两名角色自动进入必杀动画交替攻击对手，威力巨大，一击足以削减对手角色一半以上的体力。但是，发动双重技巧的条件较为苛刻，发动需要一次性消耗3格特别计量表，因此实用性也大打节扣。值得一提的是，不同的组合所施放的双重技巧伤害也不尽相同，即使是相同组合，发动双重技巧的角色不同也会使双重技巧的伤害有细微的差异。另外，在使用双重技巧后会切换成待机队友上场。

双重突袭

在特别计量表蓄满后，输入214MP+MK消耗所有3格特别计量表发动的系统，发动后与队友同时出现在场上对对手进行夹击，在单人游戏时队友由CPU控制，而双人游戏时自然就是2P控制队友了。但相信大部分玩家都是通过单人游戏游玩，而实际上发动双重突袭后，由CPU控制的队友只会胡乱地对对手进行攻击，很难做到与其配合，但毕竟是由两名角色进行攻击，伤害还是有一定的保证，但从性价比出发在实际游戏中笔者还是不建议浪费3格特别计量表来发动这个系统。

超级集气

在每名角色出招表上的必杀技一栏，都会有一个标有黄色半月型的标记的必杀技，该标记表示该必杀技能进行超级集气，超级集气是指当输入必杀技指令后可以按住按键增强该必杀技，根据按键时间的长短会有3种不同的效果。以隆为例，招牌必杀技波动拳就相当于超级集气的第1段；当蓄力过程中角色身泛红光时就表示已强化至第2段EX波动拳；按住按键不放直到自动出招则是第3段超级技巧真空波动拳。通过超级集气施放的EX必杀技和超级技巧均不需消耗特别计量表。另外，如果从EX技开始蓄力，则默认从超级集气的第2段开始。值得一提的是，诸如桑吉尔夫这样有摇2圈指令超必杀的角色，只要在地上用下文提及的简化1圈投指令，辅以超级集气就可以实现原地2圈投，配合超级集气2级带有刚体指令投，在压制对手起身时十分强力。

潘多拉

当玩家操作的场上角色体力低于25%时，可以输入22MP+MK发动潘多拉系统，通过牺牲场上当前角色来给予同伴角色8秒内获得以下强大的能力。

①攻击力大幅上升。

②8秒内特别计量表自动快速恢复。

③将发动潘多拉时发动角色体力的两倍转移到自己身上。

而在潘多拉发动期间，所有需要队友协助的诸如换人、双重技巧、双重突袭等所有TAG相关动作都将无法启动。如果在这8秒内无法将对手击倒，那么将判定为战败，因此潘多拉系统可以说是以把双刃剑，玩家在对战时需要慎重考虑使用的时机。

快捷连续技

按LP+HK或LK+HP消耗1格特别计量表发动系统预设的两条连续技。而实际上这是一个十分鸡肋的系统，为什么这样说呢？因为这些连续技不但需要消耗特别计量表，而且连段都十分的简单，最坑爹的是这些连段组合相比自己手动连续时的伤害还要更低，因此实用性基本为零。而从主菜单界面中的自订一栏中可以设定2条快捷连续技的对应按键。

TIPS 在选择战斗场景时，部分场景可以按△键切换舞台层数。

防御反击

在防御硬直中，按 6HP+HK 可以将对手弹反，消耗 1 格特别计量表，可作为被连续压制无法换人时的反击手段使用，而根据角色的不同，防御反击的动作可能为攻击或是移动。

宝石系统

除战斗系统外，游戏搭载了名为宝石系统的特色系统。宝石系统实际上是一个辅助系统，需要在菜单的自由设定－宝石组合一栏内进行预先设置，之后就可以在游戏中选用，它允许玩家装备各种各样的宝石，在战斗中满足一定条件就能触发宝石的辅助与加成效果，虽然不能说宝石系统能够决定胜局，但起码能在很大程度上左右局势，因此合理的宝石组合也是提高胜率的关键之一。

每名角色都有 3 个可用的宝石插槽，而不同宝石的效果，持续时间，使用的插槽数目也不尽相同。游戏宝石分为两大类型，分别是“强化型宝石”以及“支援型宝石”，下面就为大家介绍这两大类型的宝石。

强化型宝石

强化型宝石用于提高角色的基础能力，5 种不同颜色的宝石各对应不同类型的效果，即使是同一种颜色的宝石也能细分成不同的品种，发动强化型宝石需要满足一定的条件，而即便是相同效果的宝石，也有不同的触发条件，因此玩家要根据游戏习惯来装配宝石，下面就为大家介绍游戏中的各种宝石。

类别	宝石
攻击系	豪力宝石：提高攻击力。
防御系	铁壁宝石：降低受到攻击时的伤害。
防御系	耐攻宝石：使一定数值的伤害无效化。
速度系	神速宝石:提高移动速度。
体力系	生命宝石：在一定时间内逐渐恢复一定数值体力。
体力系	恢复宝石：发动后马上恢复一定数值体力。
特别系	猛攻宝石：提高特别计量表的积蓄速度。
特别系	熟练宝石：当发动消耗特别计量表的系统时，减少消耗的计量值。

支援型宝石

支援宝石主要作为玩家能力补助使用，在装备后长期有效，无需通过触发条件来发动，但是装备后需要付出一定的代价，比如伤害能力降低，发动时自动消耗特别计量表等，由于是被动长期有效，因此在战斗中特别计量表难免会在不可控的情况下被消耗，因此建议玩家还是以不装备支援宝石作为目标，总的来说支援型宝石是一种照顾新手的宝石。下面是游戏初期自带的几种支援宝石。

简单指令：使必杀技指令变为简单指令，具体输入方式可以在出招指令表查看，同时伤害降低 10%，这个宝石需要在选项－设定简易操作方式中开启简易操作方式方可生效。

超简单指令：使必杀技指令变为超简单指令，具体输入方式可以在出招指令表查看，同时伤害降低 10%，这个宝石需要在选项－设定简易操作方式中开启简易操作方式方可生效。

辅助取消：用必杀技取消普通技时指令受理更宽松，同时伤害降低 10%。

自动拆投：被投技投到时自动拆投，消耗 2 格特别计量表，不足 2 格时不会发动。

自动防御：受到攻击时自动防御，消耗 2 格特别计量表，不足 2 格时不会发动。

宝石推荐

在选择宝石时，推荐使用诸如普通技命中对手、必杀技命中对手、防御对手攻击、攻击被对手防御、队友攻击命中对手等较为简易实用的发动方法，使宝石效果真正投入于实战。而像击飞攻击命中对手（击飞攻击命中后不容易再次更换出场），发动潘多拉／对手发动潘多拉等难以发挥效果的宝石就应尽量规避实用。

心得篇

强化连续技与目押连续技

游戏中既有类似于“《铁拳》系列”固有技的强化连续技，也有“《街头霸王》系列”特色的目押连续技，首先我们需要了解到系统篇中提到的强化连续技只能以高一级的拳／脚来取消低一级的拳／脚，也就是按照轻＜中＜强来迅速按键取消行程连续技。除此之外，还要了解目押的含义，所谓的目押，通俗来说就是以一定节奏输入普通技，在前面普通级造成的硬直结束前，用后续的普通技攻击形成连携，由于普通技的发动时间以及硬直时间都不尽相同，因此目押连续技并不像强化连续技一样可以任意连接，因此目押连续技通常有所限定。另外，目押连续技可以用同级普通技连接普通技，以隆为例，2MP→2MP 的连携只能通过目押来实现，而像 2MP→2HP 这样的跨级连续技则既可以用目押连续技也可以用强化连续技来实现。

TIPS 超级技巧、双重技巧等共计能直接削减敌人的体力，不会造成可恢复的损伤部分。

《街头霸王对铁拳》取消规则详解

格斗游戏的取消，通俗来说就是以高一级的技能取消前一级技能的硬直，构成各种连段的可能。《街头霸王对铁拳》的系统融合了街霸与铁拳的特点，目押连续技与强化连续技能并存（目押连续技是指以固定节奏按键连接普通技，而强化连续技则是按弱→中→强的顺序连续按键连接普通技），因此取消系统也别具一格，下面就为大家介绍本作的连段取消规则。

只有EX必杀技和超级技巧能取消强化连续技

虽然游戏有各种的系统，但除了EX必杀技和超级技巧可以取消强化连续技外，其它诸如必杀技、双重技巧等系统都无法取消强化连续技，而在对战中特别计量表不可能保证随时都能使用EX必杀技和超级技巧，而使用强化连续技起始后却没有特别计量表使用EX必杀技或超级技巧连接时，往往会出现较大的破绽。而个人感觉强化连续技的最大价值在于发动交互猛攻换人出场，因此笔者建议在连段中尽量以目押连续技替代强化连续技。

必杀技/EX必杀技/超级技巧/双重技巧能直接取消普通技能和目押连续技

目押连续技相对强化连续技，不仅伤害较高，而且连携并不局限于EX必杀技，可以用各种系统取消形成高伤连段，借此也可以更加灵活地选择各种思路开展进攻。

关于取消以外的连携

各种系统除取消以外，其实还有各种特殊的连携方法，比如隆、豪鬼的空中旋风脚命中后可以连接EX波动拳、超级技巧、双重技巧；一八的214LP命中可以最速连接各种技；柯尔236K命中对手后也可以最速连接超级技巧与双重技巧等。也就是说，几乎所有角色都有一些特殊的连招方式，这里只提供一个思路，其它角色的各种特殊连接方式就留待玩家去发现了。

简化出招技巧

由于基于“《街头霸王Ⅳ》系列”的引擎开发,大部分来自“《街头霸王Ⅳ》系列”的简化出招技巧可以直接沿用到本作。首先是623等升龙系指令可以简化为323出招，这样就可以实现在下蹲状态下用指令为623P/K的招取消蹲姿的普通技，部分角色还可以用这个方法在蹲姿状态下完成升龙对空，使对空更为安全。而4（蓄力）6、2（蓄力）8P/K等必杀技则可以用1（蓄力）6、1（蓄力）8P/K来实现，这样一来就能在蹲姿防御状态下保持蓄力。而指令投系角色常用的摇一圈指令可以简化为412369或632147出，这样可以实现原地一圈投的效果且不用跳起。

下蹲拆投

当被对手用普通技连续压制时，如果对方突然插入普通投，仅凭反应实际上比较难以完成拆投，而是用下蹲拆投这一技巧的话，就可以在对手压制时就开始规避被投的风险。具体为在防御对手攻击时，按照对手的目押节奏同时输入2LP+LK，这样一来，如果对手是用投技，我方会自动拆投，如果对手停止压制，根据拳脚优先顺序角色会使出2LK，虽然下蹲拆投也有各种破解方法，最直接的就是对手延迟出普通技能打Counter，但相对来说下蹲拆投依然是较为安全的一种防御方法。

任务模式攻略

任务模式是本次游戏单机部分的最大难点，玩家需要在限定的条件内完成各种任务，任务模式中的AI十分高，要完成全部任务还颇具难度。而下文着重的是如何让所有零基础的玩家都能通过任务模式，有信心仅凭实力挑战的玩家大可绕过本文，下面就为大家带来任务模式的部分技巧以及全部20个任务的攻关心得。

通用技巧

桑吉尔夫醒目

相信曾经玩过《街头霸王Ⅳ》的玩家都知道桑吉尔夫是CPU的地狱，本作中也不例外，任务模式首选角色就是桑吉尔夫。桑吉尔夫对付CPU的强力之处在于，其PPP/KKK的旋转攻击能使绝大多数对手无可奈何，虽说不是百分百的安全，但在任务模式的高AI前，得一能有效对付电脑的赖招显得尤为重要。桑吉尔夫对付电脑的主要思路为，以PPP/KKK开路，在对手倒地后迅速靠近，在其起身的瞬间使用5MP→PPP/KKK使其再次攻击使其倒地，插入5MP是因为其能使PPP/KKK的命中率提高，如此循环成功将电脑逼到版边后，那么离胜利也不远了。而PPP与KKK其实有不同的功效，PPP攻击判定持续时间长，判定次数多，就算电脑防御了前2下，也许就会被第3下所击中，但同时发生与收招也较慢；KKK发生快，收招快，判定时间略短，但Counter命中对手后可以继续追加普通技（2LP×2、2MP→2HP等）。玩家可以根据实际情况选用哪一种旋转攻击，就个人而言我更偏向于KKK的攻击。另外还推荐桑吉尔夫的2369K的一圈投，使用方法为在敌人倒地时开始出招并按住按键超级集气，一般来说在电脑起身前就可以蓄到2级，在电脑起身的瞬间松开按键命中率很高，2级的2369K带有不仅带有刚体效果，而且即使与对手隔开一段安全距离，2级集气的EX2369K也会往前小走一步攻击，因此安全系数较高。

而与桑吉尔夫组队的角色并不限定，玩家按照自己的喜好进行配对即可。

TIPS 防御双重突袭时只需要防御场上的高亮角色动作,这样就可以连同阴影角色一同防御。

潘多拉回血大法

当敌人剩余血量十分低，我方又有一名角色血量低于 25% 时，不妨发动潘多拉系统，因为在要求连续击倒敌人的任务中，在获得当场胜利后牺牲的角色不仅会复活，而且借由潘多拉双倍恢复到队友身上的体力会继续保留，在体力经常吃紧的任务模式中，以此作为体力恢复手段绝佳！

任务模式宝石推荐

笔者推荐装备 001、006 以及 009 号宝石，选择这 3 颗豪力宝石的原因是其发动条件简单，而且在实际战斗中有较高的几率同时发动其中的 2 颗，配合上面所述的桑吉尔夫邪道打法，可以保证在最短时间内对敌人造成最高的输出。

任务心得

1. 以拳会友！

通过条件：只使用普通技击倒对手

作为第一个任务，完成条件非常简单，只需要用普通技能击倒由拜森和史蒂夫 2 名拳手组成的组合即可，注意使用任何除普通技外的招式都会被判定为失败，但特殊技也算作普通技的一种，因此不妨选择使用特殊技较强的角色，比如选择像熊（KUMA）有 4HP → HP → HP 这一类范围广而且伤害不俗特殊技的角色。

2. 必杀一击

通过条件：只使用必杀技击倒对手

选择桑吉尔夫，开局到结尾就不断使用 PPP 即可，比上一条任务挑战难度更低。

3. 这就是 TAG 的精髓

通过条件：切换角色使出的连续技达到15HITS以上

通过这个任务的关键在于选择怎样的角色，招式 HIT 数高的角色是我们的首选，推荐选用肯与春丽，用肯发动以下连续技：2MK → 214HK，当 214HK 命中第 3 到 4HITS 时按 MP+MK 切换春丽发动超级技巧，这样就能完成任务。在 214K 命中第 3 到 4HITS 时换人是因为肯的旋风脚会将对手推远，如果换人早了则无法将后面的连段接续，全数命中后约 20HITS。

4. 四天王

通过条件：击倒所有对手

这是一个难度和位置不成正比的任务，正如任务名所述，这个任务需要击倒影罗组织的四大天王，虽然只有四人，但他们的血量相当于 8 个人的分量，而且 AI 十分高，因此较为棘手。在这里不建议使用老桑的转转战术，1 圈投的战术在这里会更加实用。另外的突破口在于装备各种发动条件简易的豪力宝石提高攻击力，务求以最短的时间击倒每 1 个人并获得恢复机会保证血量。

5. 要攻或要守

通过条件：击倒所有对手

这个任务的难度很低，虽然说是半血开始，但对手同样也是半血状态，由于对手有 2 个人，每 1 名角色也变得没有任务 4 那么耐打了，因此也变得容易多了，尽力压制对手其中 1 名角色即可。

6. 慧眼修行

通过条件：只使用Counter攻击击倒对手

Counter 即在对手攻击判定发生前，我方率先击中对手。这个任务敌我双方体力只有 50%，但是对手只有达尔西姆 1 个，而且体力值较低，达尔西姆的攻击频率很高，用大部分角色的 JHK、2HK 既暴血又容易造成 Counter，但在攻击命中时要确保画面上我方体力槽下显示 Counter Hit 字样，否则即使击倒对手任务也会判定为失败。

7. 尽是女性的格斗大会 !?

通过条件：击倒所有对手

任务需要对付游戏中的 5 组共 10 名女性对手，而女性角色的体力普遍较低，再贯彻老桑的战术，要击倒 5 组女性角色并非难事。

8. 特别战斗

通过条件：只用超级技巧击倒对手

任务开始时的体力值很少，但却有无限的特别计量表，在这里推荐使用角色为隆，隆的超级技巧真空波动拳相信大家也不会感到陌生，一直使用真空波动拳能使对手几乎无法靠近，如此循环直到击倒对手即可。

9. 死不了的家伙们

通过条件：击倒所有对手

所谓的“死不了的家伙”们指的是游戏中 3 组体型较大的壮汉角色，他们的体力较高，而且普遍有指令投，但这类角色的对空相对较差，可以找准时机用跳重攻击起始的连携来削减他们的体力，当然老桑转转战术还是核心，虽然被防后容易受到指令投的威胁，但相对来说还是比较安全的一个战术。

10. 背水一战

通过条件：击倒所有对手

超级简单的一个任务，对手只有 1 个血量为 50% 的风间仁，虽然我方出场时的体力为 25%，但出场时的特别计量表即为最大值，玩家大可以出来就放一个超级技巧或双重技巧，只要命中，半血的风间仁也就命不久矣了。

TIPS 在主菜单画面中的 Cross Link 中可以将 PSV 版与 PS3 版联动，使 PSV 成为 PS3 的控制器，但这种联动有点为联动而联动而联动的感觉，而且 PSV 相比 PS3 缺少的 L2、R2 键只能通过触屏来弥补，操作体验反而有所下降。

11.Dash&Turbo

通过条件：击倒所有对手

与9号任务类似，同样是击倒3组对手，具体注意事项参看9号任务。

12. 怒涛连击

通过条件：只使用双重突袭击倒对手

虽然对手的体力只有50%，但只有在双重突袭发动期间才能对对手造成伤害，在开局后马上发动双重突袭，然后迅速对电脑开展攻势，用跳重攻击开始进攻时最好的起始的方法，只要保证攻击不被防御并配合队友打出一些基本的连段，那么基本上就能一次性通过这个任务，如果在一次双重突袭时间内还不能将对手击倒，可以继续游戏直到将特别计量表蓄满再次发动双重突袭。

13. 走为上策

通过条件：生存直到时间耗尽

要生存到60秒耗尽其实比较棘手，因为不仅我方体力很少，而且对手的体力比我们更少，对手可以说是一碰即死，不能攻击的情况下就只能逃，这时逃跑技能优秀的角色显得十分珍贵。推荐使用豪鬼与桑吉尔夫的搭配，豪鬼虽然体力很少，但其421/623+PPP/KKK的阿修罗闪空逃跑性能优秀，不仅有无敌，而且还能与对手拉开距离；而桑吉尔夫的PPP和KKK可以穿过飞行道具，而且桑吉尔夫体力较高，配合宝石可以生存得比其他人更久，当对手是古烈时，用豪鬼的236P抵消或用桑吉尔夫的PPP躲过尽量多的的音速手刀，当其发动了双重突袭时用逃跑技能走到后方避免损失体力，双重突袭结束后场上也会相应地换成洛，洛没有飞行道具，这时豪鬼的前/后闪空会显得非常有效。在宝石方面，推荐装备046、048、085号宝石，这样就可以在只防御的情况下发动全部3颗不同的防御类宝石提高生存的几率。

14. 三岛的血统

通过条件:击倒所有对手

与4号类似的任务，对手单人出战但拥有两倍体力，而因为对手只有三岛家的3人，因此也更加简单，老桑一路碾压即可。

15. 一气呵成

通过条件：击倒所所有对手

虽然敌人的体力会自动回复，但敌人只有一组，而且只要进攻得当，其恢复的量远不及玩家削减的量，因此十分简单。

16. 潘多拉的诅咒

通过条件：只使用潘多拉击倒对手

本任务只能在潘多拉状态下方可对对手造成伤害，继续选用老桑，开局后马上进入潘多拉状态，用JHK，5HK等高伤害重攻击来进攻，只要悉数命中，8秒的时间足够干掉对手。

17. 想靠近却又无法靠近

通过条件：击倒所有对手

对手共有4人，豹王、雨果、马杜克以及桑吉尔夫，几名角色全部都是投技系角色，这也是“想靠近却又无法靠近”的含义。要用赖招通过这个任务需要一点运气，因为这3名角色血量普遍偏高，而老桑转转战术一旦被防御就有很大几率被指令投确反，比较危险，因此还是1圈投的战术比较好用。另外最好配备另外一个移动较为灵活，又能用飞行道具牵制对手的角色，推荐的是豪鬼，因为他的空中飞行道具有不错的牵制效果。对付豹王时可以用跳攻击任意压制对手，因为豹王的对空意识几乎为零；雨果是任务中最大的阻碍，雨果可以说是遇跳必抓，在其面前随便跳跃等于送死，而且他有带刚体效果的必杀技，因此用普通技也略显危险，建议用有飞行道具的角色慢慢削减体力，并辅以老桑的指令投战术；马杜克打法与雨果类似，只要与他保持距离他一定会使用带有刚体的转身拳，引诱其出招给予反击即可。最后的桑吉尔夫战难度不高，但相信这时候玩家的体力也所剩无几，因此通过的关键是在前面两场战斗中保存尽量多的体力。

18. 狰狞的本能

通过条件：无伤取得胜利

虽然要无伤获胜，但面前这头巨熊只会使用普通攻击与普通投攻击玩家，老桑转转战术依旧奏效，用PPP靠近，若对手3段全部防御则拉后方向与其拉开距离，这样既能避免被普通投投中，又能防御其普通攻击。之后再看准时机用PPP靠近，如此重复即可。

19. 超越人类智慧之存在

通过条件：击倒所有对手

注意点与之前几个要挑战单人的任务相似，但这个任务中对手能自动恢复损伤部分体力，而且特别计量表无限，因此要比先前的难上不少。这几名对手的对空意识都十分强，贸然跳入绝对是死路一条，因此贯彻地面战强势的老桑战术即可。

20.Cross Over

通过条件：击倒所有对手

这个任务需要挑战游戏中全部的官方组合，也就是说要挑战所有的角色。单从每队来讲难度十分低，但要一连挑战全部组合血量就变得十分吃紧，虽然每战胜一队后会获得少量的体力恢复，但一旦在某个组合上消耗过多的体力，接下来的战斗会变得艰难无比。战斗时注意换人的时机，在某个角色损伤后不要与敌人硬拼，及时换人恢复才是长远之计，

只要配合老桑的转转战术，并且体力控制得当，基本可以保证战后恢复的体力与战斗消耗的体力持平，只要做到这一点，离任务模式全通也就不远了。

街霸对铁拳白金攻略

奖杯总数	60	铜杯	52	银杯	6	金杯	1	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	30~35小时
在线奖杯	19+1（面联对战）
最少通关次数	29
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

PSV 版《街头霸王对铁拳》的奖杯比起 PS3 版简单得太多太多了，主要原因在于本身就简单的连技模式相关奖杯由于可用角色增加而变得更见简单，网战部分的奖杯要求也平易近人了很多，而家用机版极度考验玩家耐力的各种使用“500 次”“300 次”的累计型数据奖杯也变成了“50 次”、“30 次”，因此整体难度下降不止一点半点，惟一变难了的部分就是 PSV 版追加的奖杯“每个人的故事”，这个奖杯要求解锁画廊中的所有影片，这些影片需要用不同的组合反复通关再能解锁，但相对变得简单的部分，这些单纯耗时的变难几乎可以忽略不计。另外 PSV 版的奖杯详细进度数据可以在玩者资料中追踪到，进度一目了然。

白金路线

1. 完成教学模式，熟悉一下游戏系统。

2. 挑战模式每个角色随便打，实在打不过去就换人，多达 55 个角色平均每人都不用打 2 条，累计 300 条即可。

3. 进出训练模式 3 次。

4. 使用不同的剧情搭档（比如隆和肯、风间仁和凌晓雨等相连在一起的系统预设组队角色）把街机模式打通五遍，有两遍需要选最高难度，可以利用规则设定和桑吉尔夫的打电脑神技轻松达成。还有三遍只要 MEDIUM 以上就行。过程中可以开街机等待模式，打几局网战。

5. 完成以上 5 个官方组合通关后，将剩余的其他所有官方组合通关，详细要求请参考奖杯“每个人的故事”

6. 最困难的是任务模式，20 个任务挺讲究方法，具体参看任务心得部分，只要能完成，接下来就只剩刷刷刷了。

7. 网战 100 场，除了老老实实打，还可以约上好友对刷。打阶级对战升至 C 级也可以两人对刷，各种网络模式相关的零散奖杯也在这个阶段一一搞定吧。

8. 选择街机模式生存战，调最低难度 1 局 30 秒用桑吉尔夫轻松达成 30 连胜。

9. 完成步骤 7 后，生存战会多出一个名为“潘多拉”的选项，将其开启后开始刷各种数据型奖杯即可，十分简单。

10. 最后将各种杂项奖杯进行收尾，取得白金。

极
白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

称号爱好家
银杯

取得条件：获得300个称号

奖杯说明：虽然300个称号看上去很多，但实际上这是白金过程中必然取得奖杯。每个角色过5条挑战就能拿6个称号（过全部20条另外还有两个），55个角色就不止300个了，再加上街机模式、网战的一堆，300个完全无压力。

必杀一击
铜杯

取得条件：使用必杀技命中对手50次

奖杯说明：不必刻意去刷，刷其他数量累积奖杯时顺便取得。注意！下文中所有的数量累积型奖杯只有1P完成的才算数。

盛大烟火
铜杯

取得条件：击飞对手50次

奖杯说明：击飞就是指同时按下HP+HK带蓝光的换人攻击。

未知之力
铜杯

取得条件：发动潘多拉50次

奖杯说明：很简单的奖杯，对战模式中把自身与CPU的体力都调成0%，选用最低难度，开局发动后随便用拳脚攻击一下就是一局。7局制的话，可以故意赢4输3，节省一些读盘的时间，顺便在这个过程中完成奖杯“武力压制”的要求。

武力镇压
铜杯

取得条件：以潘朵拉终结对手30次

华丽落幕
铜杯

取得条件：以超级技巧终结对手30次

奖杯说明：参考奖杯“TAG革命”的说明。

连续技风暴
铜杯

取得条件：使用快捷连续技命中对手30次

奖杯说明：参考奖杯“TAG革命”的说明。

波状攻击
铜杯

取得条件：发动双重突袭50次

奖杯说明：参考奖杯“TAG革命”的说明。

疾风怒涛
铜杯

取得条件：以双重突袭终结对手30次

奖杯说明：参考奖杯“TAG革命”的说明。

默契绝佳
铜杯

取得条件：使用双重技巧命中对手50次

奖杯说明：参考奖杯“TAG革命”的说明。

TAG革命
铜杯

取得条件：以双重技巧终结对手30次

奖杯说明：相比家用机版，PSV版在街机模式中加入了名为生存战模式，在这个模式中取得30连胜后返回菜单画面，重新进入生存战模式中时会多出一个名为潘多拉的选项，将这个选项打开后再进入生存战就可以获得永久潘多拉发动的效果，由于潘多拉发动期间特别计量表会不断恢复，因此是刷上述数据的最好方法，要完成以上6个奖杯可谓轻而易举，相比家用机版还要想尽办法将特别计量表蓄满的方法实在要简单太多太多了。

闪耀光芒
铜杯

取得条件：发动支援型宝石30次

奖杯说明：在完成生存战30连胜开启生存战潘多拉选项后，推荐装备支援宝石22号，然后在生存战中调时间无限，这颗宝石在有2格特别计量表时就会自动防御，由于潘多拉状态下特别计量表会不断恢复，因此基本上一局内就能完成30次的要求。

热血沸腾！
铜杯

取得条件：发动强化型宝石30次

奖杯说明：比支援型宝石容易发动，而且还可以多个宝石叠加，所以不用刻意去刷。比如001、041、117同时装备，5次一般攻击后三种宝石效果就同时发动了，30次轻而易举。

会心胜利！
铜杯

取得条件： 完美胜利30次

奖杯说明： 刷网战过程中自然取得，不必刻意刷。

激战尾声
铜杯

取得条件： 完成街机模式（难易度MEDIUM以上）

战争如梦痕
铜杯

取得条件： 在街机模式中战胜5组宿命对手（难易度MEDIUM以上）

奖杯说明： 选用官方配对的组合，在打BOSS角色前就会遇到宿命对手，比如隆和肯的组合就会遇到一八和尼娜，这样通五次街机模式即可。可以调1局、30秒，加速获胜，输了接关没有影响，但不要换人。

混乱的元凶
银杯

取得条件： 在街机模式中战胜所有头目（难易度HARDEST）

奖杯说明： 所有的头目实际上指的就是豪鬼以及斗神，分别用街霸角色以及铁拳角色作为主角色（副角色无关，这里建议选用老桑）进行街机模式就能使他们出现，同样调1局、30秒，只要贯彻任务模式部分推荐的老桑战术，对手体力落后就很难逆转了。

挑战模式入门者
铜杯

取得条件： 在挑战模式完成1个课题

挑战模式达人
铜杯

取得条件： 在挑战模式完成10个课题

挑战模式超人
铜杯

取得条件： 在挑战模式完成100个课题

奖杯说明： 挑战模式每个角色随便打，实在打不过去就换人，多达55个角色平均每人都不用打2条，简单得等同于白送，累计完成300条即可。

飞跃的一大步
铜杯

取得条件： 在教学导览模式完成1个课题

飞跃的成长
铜杯

取得条件： 在教学导览模式完成所有课题

奖杯说明： 火引弹说的话别按得太快，看清要求就能通过。

第一次任务
铜杯

取得条件： 在任务模式完成1个课题

特殊任务专家
银杯

取得条件： 在任务模式完成所有课题

奖杯说明： 单机部分惟一有难度的奖杯，具体请参看任务模式心得。

修练的成果
铜杯

取得条件： 进入3次训练模式

奖杯说明： 进入后退回标题画面算是一次，必须看到右下角出现潘多拉标记，说明已经自动存档了，次数才会累积上去。

目标获胜的布局
铜杯

取得条件： 自订宝石组合

染上我的色彩！
铜杯

取得条件： 自订角色配色

我的作法
铜杯

取得条件： 自订称号

让我说句话
铜杯

取得条件： 自订感言

奖杯说明： 以上几个自订项目的奖杯相当于白送的，随便设定一下即可获得。

武人之路
铜杯

取得条件： 进行10场在线对战

分歧之路
铜杯

取得条件： 进行30场在线对战

险峻之路
银杯

取得条件： 进行50场在线对战

无尽之路
金杯

取得条件： 进行100场在线对战

奖杯说明： 如果网络条件不佳，100场要花不少时间。最快的方法是在无尽战斗模式中邀请好友对刷，但如果没有好机友就只能老老实实自己打了。

守的精神
铜杯

取得条件： 在线对战获胜5场

破的精神
铜杯

取得条件： 在线对战获得10场

离的精神
银杯

取得条件： 在线对战获胜50场

孤高的精神
金杯

取得条件： 在线对战获胜100场

初次胜利！
铜杯

取得条件： 在阶级对战中首次获胜

胜利者的证明
银杯

取得条件： 在阶级对战中首次升级

奖杯说明： 从D级升至D+需要500点经验值，与D级对手打赢1场得50点，但输了会减分。

名誉的证明
金杯

取得条件： 在阶级对战中首次升到C级

奖杯说明： 升到C级需要1000点经验值，D+打D级对手赢一次只能拿40点经验值，所以要多打几场。阶级对战也可以对刷，两人都选1局，30秒或60秒，同地区，然后都打街机待战，相互搜到的几率还是很高的，同时也可以刷30次的街机待战。

漫长战门之始
铜杯

取得条件： 在无尽战斗中首次获胜

道场长
铜杯

取得条件： 建立1次无尽战斗的大厅

奖杯说明： 建好退出，不需要有人来对战。

重播者
铜杯

取得条件： 在重播频道播放3次重播

奖杯说明： 开始播放后就退出，反复3次，不需要看完。

ST × TK传教士
铜杯

取得条件： 于我的频道公开模式中影片被下载3次

奖杯说明： 在我的频道中选“公开”，进入房间后随便选一两段已经存好的影像，一般情况下很少会有人进入“我的频道”房间，只能靠邀请好友，进来一个好友就会直接下载你公开的影像，保存后会直接退出房间，这就算下载了1次。反复邀请同一个好友3次也是可以的，显然这个奖杯最好也是和机友对刷会比较方便。

爱是盲目的
铜杯

取得条件： 使用同一个角色对战超过30次

奖杯说明： 按上文刷奖杯的心得去做，总会有角色的使用次数超过30的。

随时候教！
铜杯

取得条件： 进行街机待战10次

奖杯说明： 可以在打5组宿命对手或是刷C级的过程中打开街机待战模式，但如果没人进入就只能靠机友配合刻意搜了。

欢迎光临
铜杯

取得条件： 前往STORE

奖杯说明： 进入商店便可，不需要购物。

各有千秋
铜杯

取得条件： 在生存战中连胜10场

历史的轨迹
银杯

取得条件： 在生存战中连胜30场

奖杯说明： 调最低难度，没有一点难度。

好邻居
铜杯

取得条件： 发布5次自定义角色配色礼物

奖杯说明： 在主菜单画面中，进入自订-角色配色一栏，随便点选一个角色就有6个默认的自定义配色，无需更改这些服装的配色，直接点击屏幕上方的“发布”，出现打开Near功能的提示后选择是，成功进入Near界面后按Home键重新返回游戏，重复这个步骤5次就能解锁奖杯。

快门机会
铜杯

取得条件： 在AR艺廊中摄影

奖杯说明： 在主菜单画面中，进入玩者资料-艺廊一栏，然后点击中央的AR艺廊，任意选取一名角色后按照游戏提示点击屏幕生成AR角色，然后按下位于右下角的摄影键即可。

从容的胜利者
铜杯

取得条件： 获得K.O.雕像

奖杯说明： 进行网络对战并战胜对手时就会获得K.O雕像，在网络对战中获得首次胜利后就能获得K.O雕像，但注意在获得后必须进入玩者资料-K.O雕像的菜单内才能成功解锁奖杯。

音速忍者
铜杯

取得条件： 在音效艺廊中播放3次音频

奖杯说明： 在主菜单画面中，进入玩者资料-艺廊一栏，点击屏幕右侧的Sound，选取3首BGM播放就能获得奖杯（无需听完）。

每个人的故事
银杯

取得条件： 解开艺廊中Graphic内的所有要素

奖杯说明： 最麻烦的奖杯之一，要解开美术艺廊中所有的过场动画必须完成以固定组合反复通关街机模式，具体条件如下：

1）所有官方的组合（比如隆与肯、三岛一八与妮娜）各通关 1 次，共 24 次。

2）用洛克人、豪鬼、斗神、吃豆人作为主角色，副角色不限各通关 1 次，共 4 次。

3）用非官方的任意组合通关 1 次，共 1 次。

4）以街霸角色作为主角色，铁拳角色作为副角色；街霸角色作为主角色，非官方组合的另一名街霸角色作为副角色；铁拳角色作为主角色，街霸角色作为副角色；铁拳角色作为主角色，非官方组合的另一名铁拳角色作为副角色等以上 4 个组合开始一次街机模式，在看完开场动画后即可退出，不用打完，收集最后 4 个片头动画后奖杯入手。

流行最前线
铜杯

取得条件： 设定简易操作方式进行对战

奖杯说明： 要开启简易操作，首先需要从主菜单画面进入选项-设定简易操作方式一栏进行操作。将离线一项设定为ON后，返回菜单进入对战模式，将对战条件设定为1局30秒再开始，在开启简易操作后，玩家操作的角色会自动进行移动，玩家需要做的就只是点击前触摸屏让其出招，轻松取胜后随即奖杯解锁。

轻松K.O
铜杯

取得条件： 使用触摸操作在对战中取得胜利

奖杯说明： 很简单的一个奖杯，在系统部分也说到PSV版对比家用机版新增了触摸屏的操作，在任意一局对战中，在将敌人体力削减得差不多后，确保用触摸屏出招K.O对手就能取得奖杯，一般来说都会在不知不觉间解锁。

友情的征兆
铜杯

取得条件： 以Ad Hoc模式进行对战

奖杯说明： 奖杯要求正如字面描述，在网络模式中选择Ad Hoc完成一场对局即可，但问题是如果身边没有机友联机的话会麻烦不少，那么就只能参加一些本地的掌机聚会碰碰运气了。

群星会
铜杯

取得条件： 使用过所有角色

奖杯说明： 在完成奖杯“每个人的故事”的过程中，玩家就基本能用过所有的角色，剩下的只需要将多乐、黑乐以及柯尔等3个不能在街机模式中选择的角色在任意模式下选用一次即可。

战斗现在才开始！
铜杯

取得条件： 在街机模式的生存战中交替TAG

奖杯说明： 在街机模式的生存战中，有一项名为“交替切换”的选项，这个选项允许玩家在生存战中输掉后自动更换为对手角色继续游戏，实现无限游戏的效果，将其打开并设定1局30秒，进入生存战后故意输掉对局触发与CPU切换角色就能解锁奖杯。

文 乐游大尧（dna-dy） 编 铃 美编 心の永恒

MUG	DJMAX旋风 曲调			必须记忆卡
	DJMAX TECHNIKA TUNE			3200MB
	CyberFront	2012年9月27日	日版	1人
零售版：6090日元/下载版：5300日元		无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上	

新形态"《DJMAX 旋风》系列"首次登陆掌机平台，借助 PSV 的强大机能和独一无二的背部触摸板，为这个系列创造了全新的游戏方式，让大家足不出户就可以体验走进街机厅才能感受到的演奏快感。虽然本作对不是很熟悉街机的玩家略有难度，不过一旦上手，其所带来的魅力却是无穷的。这里简单为大家介绍一下触摸按键的操作方式以及如何快速提升服务器排名的要点，希望可以帮助各位玩家尽快提升自己的成绩。

《DJMAX旋风 曲调》CLUB模式刷分攻略

屏幕触摸按键简述

由于本次游戏完全贴近街机系统，使得按键操作变为了触摸操作，所以针对新手玩家在这里做一下简单的按键说明。PSV 优于街机的地方就是增加了一部分按键的背触，不仅弥补了屏幕较小的劣势，而且还让操作更加灵活，可以说是非常人性化。下面来看看各种按键的操作方式和因为屏幕特性带来的良性 BUG，要多加利用。

图标	按键名	触摸方法
	普通 NOTE	跟着节奏准确按下即可。如有斜方向的连续普通 NOTE，可以顺着屏幕划过去，高速歌曲可以善加利用；而横向两个普通 NOTE 挨得很近，连打不能滑的情况，可以点两个红中间的位置，这时判定都是"彩 MAX"
	延续性 NOTE	需要手指跟随光标移动的 NOTE。这种按键跟街机的手感不太一样，开始跟随以后要比光标稍稍慢一些；这种按键存在一些 BUG，比较短的 NOTE 只需像普通按键一样，按住开端就可以了，不需要跟随就都会判定为"彩 MAX"
	节点型 NOTE	此按键有两种操作方式，一种是跟着节奏点击链条上每个节点，就如同普通NOTE的操作一样；另一种就是跟着节奏滑到每个节点，就如同延续型NOTE那样，本身没有特别的操作方法
	按压型 NOTE	前触摸模式需要按住起点的蓝色按钮直至蓝色条结束，后触摸模式只需在节奏到达蓝色按钮时触击背触摸板直到蓝条结束即可
	连触型 NOTE	前触摸模式要在节奏到达紫条每个节点时触击开始部分的紫色按钮，后触摸模式只需在节奏到达每个节点时触击背触摸板即可

※ 虽然本次心得主要以进阶为主，但部分屏幕特性可能有些接触了一段时间的玩家都有忽略，所以还是赘述。

CLUB模式高分心得

高分想必是每个玩家到达一定阶段都想要去追求的梦想，能够在服务器跻身排行榜前几名也是一件很荣幸的事情，本作想要取得高排名，CLUB 模式无疑是重中之重，由于规则的限制，歌曲的组合和操作方式就显得尤为重要，在这里我们就分别来看一下。

高分注意点

①CLUB 模式游戏规则：CLUB 模式跟另外几个模式的区别就是四首歌曲连续通过之后计算总分，同时前一首的连击数累计到下一首并且连击数对 NOTE 的加成分会持续到四首结束或者断掉的那一刻，并且计算总分时 NOTE 的基准分与等级相挂钩；

②游戏请选择 HARD 难度，因为有 120% 的加成；

③请达到 Lv99 级后再进行 CLUB 模式刷高分；

④由于有累计连击数的奖励，所以追求的目标也就会包含 ALL COMBO！进一步细化到每首歌上面，就是追求最高的连击数，方法只有一种，在延续型 NOTE 和按压型 NOTE 的部分爆发 FEVER（后文列表部分会推荐一些爆发位置供大家参考），然后根据下一首曲子的开头部分来考虑本首曲子是否保留 FEVER 槽，因为某些曲子的开头就会遇到大量按压型 NOTE，必须善加利用；

⑤追求 NOTE 的精准度（JUD.）。精准度也会影响最终分数，尽量提高精准度是每个刷高分玩家所必需的。

高分曲目组合方式

通过上面的叙述，细心的玩家可能会发现，其实我们刷分的重点就是第三首歌曲和BOSS曲，这就使我们对四首歌曲的排列组合必须要加以研究，这样才能达到最高的分数加成。

①通过排列组合将一组里连击数最高的两首歌曲放在开始，然后更换第三首歌曲来让它以最高连击数的加成开始来达到曲目最高分；

②以三首连击数最高的曲子开始并保持 ALL COMBO 进入最后出现的 BOSS 曲；

③如果符合第2条件的BOSS曲是上位BOSS曲，那么还需要再次计算连击数来让符合下位BOSS曲出现条件的三首歌连击数达到最高。

※只要满足以上三点要求，搭配出来的组合就会比其他组合分数高出不少，下面会对每组歌曲的曲目搭配方式进行说明，请继续往下看。

推荐刷分组合

下面我们就从每组中歌曲的连击数和搭配方式来看看究竟哪些才适合刷高分，歌曲连击数为笔者逐一打出的标准连击数，需要特别说明的歌曲下表中会注明。

POPPING-LIKE SET

曲名	连击数	备注
EGG	600	–
shining my boy	526	–
PREETY GIRL	520	–
You & Me	565	此歌曲需要放在第二首
First kiss	352	–
Trip	256	此歌曲由于连击数过低，所以不推荐用来刷分

※此组为初体验 CLUB 模式的玩家进行熟悉该模式的组合，可以试验排列组合对分数的影响，本组连击数很接近，没有什么需要特别说明的。

Love-a-Round SET

曲名	连击数	备注
Ghost	498	–
My Heart My Soul	678	–
PROPOSE，FLOWER，WOLF	400	推荐刷下位BOSS时使用
JUMPING	670	–
MISTER	560	–
FATE	435	推荐刷下位BOSS时使用

Vital Dance SET

曲名	连击数	备注
wanna be your lover	530	–
i want you	559	–
Y	803	建议安排在第二首
LUPIN	735	–
olala	609	如放在第二首，连击数变为645
STEP	508	–

Electro-hip SET

曲名	连击数	备注
LUV YOURSELF	460	–
LUV FLOW	548	–
In the Tdot	574	–
Rockstar	765	本首歌曲一定要在第一个按压型NOTE前爆FEVER
Hand's UP	507	–
Put'em up	299	–

※非常接近的曲组，没有数据的话基本无法目测。

Instrumental SET

曲名	连击数	备注
SHOW DOWN	800	–
GET ON TOP	648	–
THOR	601	–
emblem	490	歌曲速度较快，但连击数较少
ACCESS	470	–
Cozy quilt	555	刷下位BOSS必备曲目

※这组可以围绕着 SHOW DOWN 来进行，属于下位 BOSS 也可以刷出高连击数的曲组。

Rock to the Rhythm SET

曲名	连击数	备注
FEEL MA BEAT	715	就是为了放在第一首而存在的，暴气的位置特别舒服
Brand new days	752	建议安排在第二首
You should get over me	656	–
KEYS to the world	667	–
DUAL STRIKERS	515	–
Forever	622	刷下位BOSS必备曲目

※本组最难得高分的只有 DUAL STRIKERS 一曲而已。

NOSTALGIA SET

曲名	连击数	备注
Fallen angle	560	本歌曲可用来增加连击数的阶段不多
hello pinky	960	连击数超高的歌曲，可以用来增加连击数
never say	560	–
MOZART#40	560	–
End of the Moonlight	670	–
light house	800	歌曲略有难度

※本组的特点是连击数与得分成反比。

FREAKY GARDEN SET

曲名	连击数	备注
A Song of Sixpence	361	–
kung fu rider	520	–
SHOW DOWN	735	–
SON of SUN	665	–
DUAL STRIKERS	695	更加难的EX难度是除了RENOVATION之外的第二难点，暴气点在紫黄组合段连击数甚至可以超过SHOW DOWN。
supernova	803	建议放在第一首，有两个爆发FEVER加成的段，但要注意第二首开头是否有加成部分，适当取舍

※这一组的难度在 DUAL STRIKERS 和下位 BOSS 曲 Feel ma beat，尤其后者，虽然 BPM 之快让人手忙脚乱，但 AC 后分数高达 40W !!

SOUND Lab SET

曲名	连击数	备注
shining my boy	890	比MX难度高不少，不过依然推荐排在第一首，但最后一点点按压型NOTE就别爆发FEVER了，留给brand new days吧
brand new days	870	此曲推荐安排在第二首
hands up	649	–
renovation	591	–
Bcak to life	719	刷下位BOSS的必备曲目
Take on me	651	–

※本曲组难度较低，但细节值得推敲，不然虽然连击数打的很高，但是总分却不一定有多高。

TIPS 所谓下位、上位 BOSS 曲指的就是通过每组前三首歌曲的组合不同所出现的第四首歌曲，出现歌曲的不同与前三首歌曲组合的综合难度有关。

Dark Abyss SET		
曲名	连击数	备注
FERMION	600	–
La campanella	625	–
AD2222	562	–
Bamboo on Bamboo	790	建议安排在第一首
Xeus	800	刷第三首时一定要安排在第二首，刷BOSS曲时一定要放在第三首
Dark Prism	549	–

※ 最后一组有 RENOVATION 这个大杀器，可以卡住不少人，不敢尝试 HARD 难度会让分数一直上不去。下面简单说一下这首曲子的刷法：首先曲目排列为 Bamboo on Bamboo 第一首，尽量拉高连击数，碰到长条类的 NOTE 就爆发 FEVER，不用带着 FEVER 进第二首；其次，La campanella 第二首，注意命中率就可以了，带着 FEVER 进入第三首；再次，选择 Xeus 作为第三首，这里要注意的是开头就要爆发 FEVER，紧接着攒满第二个 FEVER 后马上爆发，中间链条部分不用爆发，在节点型 NOTE 前面的空白处爆发 FEVER，然后攒满槽后再次爆发，这样非常流畅，42 万分到手；最后不带 FEVER 进入 BOSS 曲，攒满第一次 FEVER 直接爆发，到第二个长按压型 NOTE 的时候第二次爆发 FEVER，最简单的普通 NOTE 处爆发第三次 FEVER，这样可以拉高 JUD. 并且混过两次红海。

结语

以上这些全部来自 2010 次 PLAY COUNT 的经验，成文之时笔者的全球排名也已经第七了（第二也是国人哦），虽然距离第一的玩家还有 30W 的差距，但写完了这作的心得也算是圆了作为《DJMAX》死忠的梦。现在网络很发达，但大家传来传去的都是一样的内容，不是 Wiki 就是奖杯列表，而没有能够直接明了让大家提高实力和分数的攻略，而这就是我的梦，可以有一篇自己整理自己分享出来的文章给大家。《DJMAX》就是这样一个作品，永远有你达不到的极限等着你，人外有人，笔者肯定不是最厉害的，但就是有那么点希望，能帮助新人或者是遇到瓶颈的人，一起进步，加油，DJMAX！

《DJMAX旋风 曲调》奖杯攻略

文 nyxhk　编 铃　美编 心の永恒

奖杯总数	30	铜杯	16	银杯	7	金杯	6	白金	1

游戏综述

本作白金难度并不是很高，要求玩家多多练习的只有 Club S+ 奖杯。其余的除了一些时间杯就是一些条件型奖杯，完成高达成率需要的就是细心与耐心。总之如果喜欢音乐游戏的话，这算是 PSV 上目前为止最值得一玩的音乐作品，如果你还是“《DJMAX》系列”的粉丝，那就必须尝试！

白金难度	5/10
白金所需时间	70～100小时
在线或联机奖杯	无
最少通关次数	要求全曲目全CLEAR
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

关于握姿：笔者的方法是利用背触，右边用书，字典等垫高，左手持机，右手方便按键与 FEVER，放在桌子等平坦处有助你的发挥。

完美路线：1. 达成各种条件奖杯，尽快将等级升至 50 级，解锁全部曲目，期间用加经验的头像和 NOTE

2. 达成三个难度的 S+ 以上评价并刷 99999 连击数

3. 最后将等级升至 99 级并达成弹 1000 首歌曲，取得白金奖杯

The DJMAX　白金

取得条件：获得其他全部奖杯

Grand Master of TUNE　金杯

取得条件：等级升至99级

奖杯说明：这个奖杯因人而异。有些规划好的人在1000首歌曲达成的时候就能解锁，但笔者在1227首歌的时候才升到99级。如果提前规划好，可以节省不少时间。主要是多用加经验的NOTE与DJ头像，其次多打些Club模式中

的曲组有助于升级，最后尽量打高判定（这点比较重要，S+评价和A评价给的经验值完全不一样），在45级，94级，97级时可以快速跃至下一等级需要注意。98级以后获得的经验值很少。

TUNE Lover　金杯

取得条件：达成1000首歌

奖杯说明：这个应该在上一个奖杯之前能得到。

TUNE Conqueror　金杯

取得条件：完成全部歌曲

奖杯说明：这个奖杯需要在各个模式中打才行，Star模式和Pop模式中不能遗漏。主要是Club模式中有大小BOSS之分。需要对应前区和后区各打三曲才能解开。

Owner of TUNE Gallery　金杯

取得条件：图片画廊收集齐

奖杯说明：这个是个流程奖杯，笔者在568首的时候解锁

MAX Chain
金杯

取得条件: 达成99999Combo

奖杯说明: 必须加ANTI道具。建议在50级之后再取得此奖杯，更有效率。在FS模式里，推荐几首歌first kiss，heatbeat part2的club难度，后者一次可以达到700多的连击数，同时也可以为下一个奖杯做努力。如果觉得枯燥，pop难度的所有歌曲各打一次就好了。（小提示：如果不小心断了，可以及时home退出，重新进入游戏即可）

In Da Club
金杯

取得条件: Club S+评价

奖杯说明: 本作惟一一个有难度的奖杯。判定需要上98%。如果你非触手的话，有两种方案容易取得。最容易的一种是升级至99级，取得FEVER+50%道具，再加上ANTI +12，熟悉下按FEVER的节奏，很容易取得。第二种是多多练习下以下四首歌：first kiss、trip、shinning my boy与heatbeat part2。这次建议把道具都装在ANTI上，FEVER最好是自己来按。

Popping Like
银杯

取得条件: Pop S+评价

奖杯说明: 必这个解锁的方案有很多，笔者打的是如下几首歌。

Twinkle Twinkle
银杯

取得条件: Star S++评价

奖杯说明: 建议多打些快歌，反而比较容易，mozart与step都是不错的选择。笔者打的是如下3首。这个模式下可以每首歌分别完美。因为S++评价需要100%达成率，Star模式下的first kiss与access最为简单。

MAX Concentration
银杯

取得条件: 一首歌100%准确率

奖杯说明: 可以参考上面的银杯，同样first kiss和love song是个不错的选择。

Half
银杯

取得条件: DJ50级的时候获得

Graduation
银杯

取得条件: 全连奖杯

奖杯说明: 这个有了ANTI道具属于白给的。

Berserker
银杯

取得条件: 以百分之十的血槽完成一首歌

奖杯说明: 最后几个NOTE故意放水即可。

Gate of Abyss
银杯

取得条件: DJ50级与解锁Club最后组曲可以一起解开，属于剧情杯

Repeat learning
铜杯

取得条件: 玩五次教学模式，在菜单右上角点击玩五次即可

Need More Practice
铜杯

取得条件: Club模式失败

奖杯说明: 此奖杯并不是需要故意放水，而是每一首歌都有一个阶段血量，到达下个曲目而血量不够则判定失败。

Get A Grade F in TUNE
铜杯

取得条件: 以F评价完成一首歌

奖杯说明: 选择一首按键比较少的曲目，离得很远的时候按下，尽量判定在1%而且连击数不断。60%判定以下方能解锁。多试几次肯定能获得。

M/V Player
铜杯

取得条件: 在画廊模式里看20次MV

failed...failed...failed!
铜杯

取得条件: 连续三次GAME OVER

Break!
铜杯

取得条件: 一首歌中漏掉一个音符

奖杯说明: 以完美为目标，然后最后一个音符漏掉。

Change!
铜杯

取得条件: 换20次以上NOTE皮肤

Confidence
铜杯

取得条件: 难度换为困难弹一首歌

奖杯说明: 这个奖杯需要在设置里调节。曲目不需要完成，所谓困难难度，只是Break的时候血掉得多些。

Music Player
铜杯

取得条件: 在画廊模式中听30首OST

Let's Combo
铜杯

取得条件: 100 combo达成

Never Ending TUNE
铜杯

取得条件: 弹100首曲目

Let's Collect
铜杯

取得条件: 收集10%的CG图

Club House
铜杯

取得条件: 弹一组Club难度曲组

Pop Corn
铜杯

取得条件: 弹一组Pop难度曲组

First Step
铜杯

取得条件: 弹一组Star难度曲组

The Beginning
铜杯

取得条件: DJ等级升到2级

奖杯说明: 弹任意一首歌即可，你的第一个奖杯。

文 半夏 美编 sienna

电子歌姬首次降临PSV平台，全部为系列前作从未收录过的新歌；结合PSV机能增加了触摸操作；更加进化的角色形象、角色房间……所有的一切都是只有在本作才能体验到的全新的女歌手计划，就让我们赶快看一下吧。

MUG	初音未来 女歌手计划 f			必需记忆卡
	初音ミク -プロジェクト ディウァ- f			2677MB
	SEGA	2012年8月30日	日版	1人
	零售版：7329日元 下载版：6600日元	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

模式详解

节奏游戏（リズムゲーム）

节奏游戏包括以下三部分：新手教学（チュートリアル），这是对游戏操作进行指导教学的模式，这也是游戏中惟一可以玩到“甩葱歌（levan Polkka）”的地方；自由模式（フリープレイ），游戏的主要游玩部分，包含32首歌曲；编辑再生模式（エディットプレイ），对保存的编辑歌曲可以进行类似于自由模式的游玩。

自由模式

自由模式开始时大部分歌曲都是隐藏的，只有先完成相关歌曲才会逐一开启，具体顺序见下文列表。歌曲难度分为EASY、NORMAL、HARD、EXTREME，最初EASY和NORMAL是可见的，完成NORMAL后开启HARD难度，完成HARD难度后开启EXTREME难度，游戏奖杯仅和NORMAL、HARD难度挂钩，比较照顾新手玩家。全部歌曲都完成过一次（不限难度）后出现结局动画。自由模式中歌曲的出演角色形象，以及角色服饰都可以在选中一首歌曲后，选择“**モジュール**”进行自由更换（多名角色时必须购买过相关角色服装），其中选择“**オススメセット**”的话会使用歌曲默认的搭配服装（必须事先购买过），具体默认服装见歌曲表格。在选择好服装后就可以按“**スタート**”开始节奏游戏。另外玩过一次的歌曲都可以在这选择“PV鉴赏”，观看PV。

节奏游戏界面解说

1.当前分数。
2.按键提示，根据提示按下对应按键，就可以取得得分，具体可以参照下表。
3.评价和最大连击数，根据按键准确度而有不同的评价，有数字时表示当前连击数。
4.歌曲名字和难度。
5.生存槽和歌能量槽，按键评价为COOL、FINE可以累积生存槽，SAFE没有变化，其他会使生存槽减少，减到最少时游戏结束，歌能量槽决定玩家最后通关时取得的评价。
6.歌词。
7.道具，当装备挑战道具或者帮助道具时会在这里显示，道具具体效果在后文说明。

符号说明

符号	对应按键
	○/→
	×/↓
	□/←
	△/↑
	○+→
	×+↓
	□+←
	△+↑
	长按○/长按→
	长按×/长按↓
	长按□/长按←
	长按△/长按↑
	快速划动屏幕（可设定为背触板）

基本操作

按键说明	
按键	说明
方向键	移动
L/R	移动选项卡
○	确认、选择
△	试听、试穿、开启菜单
□	排序
×	取消、返回
START	开始游戏、暂停、打开、关闭菜单
SELECT	帮助
摇杆	转动角色、拉近拉远镜头

大厅（ホーム）

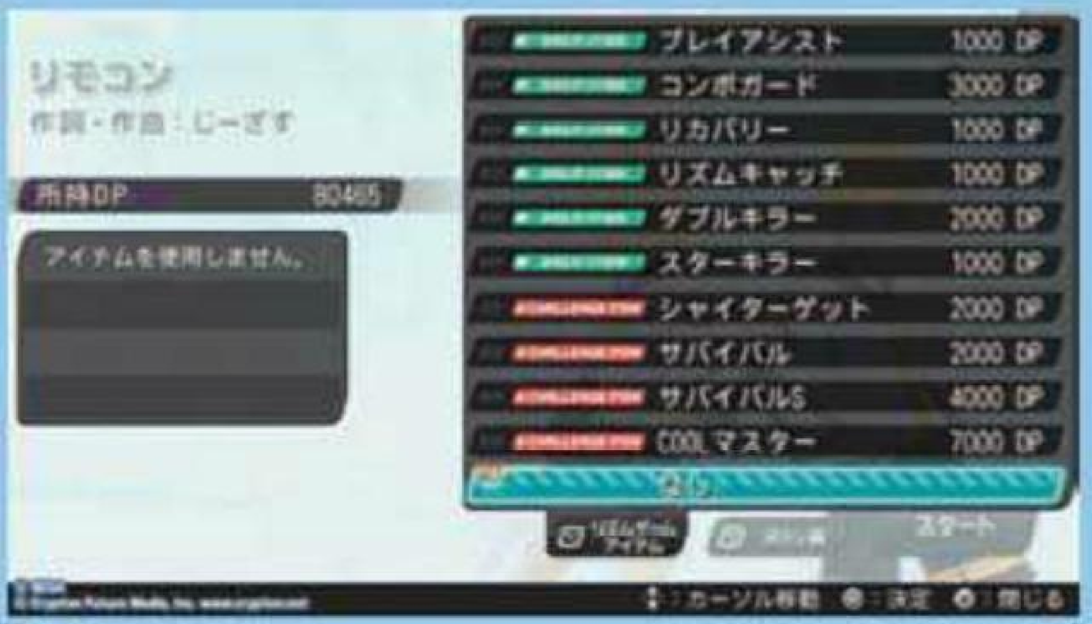
1.**リズムゲーム**：节奏游戏，本作的主要模式，进入后可以进行新手教学和玩节奏游戏。
2.DIVA**ルーム**：角色们的房间，能够在这里触发和角色相关的各种事件，提升和角色的好感度。
3.**ショップ**：商店，可以购买服装、家具等道具。
4.**エディット**：编辑模式，可以自己设计按键、节奏、角色动作等，创造属于自己的节奏游戏。
5.AR：AR模式，能够拍摄角色照片、观看ARlive等。
6.通信：和朋友交流，下载他人编辑的乐曲或者上传自己编辑的乐曲。
7.**レコード**：各项记录，也能查看称号、编辑自己的名片。
8.**その他**：其他，可以进行各种设定、存档、返回标题。

全歌曲出现条件及难度及默认服装

曲名	EASY	NORMAL	HARD	EXTREME	出现条件	默认服装
《キャットフード》	1	3	5	7.5	初期	ピエレッタ（ミク）
《秘密警察》	1	3	6.5	8.5	初期	堕恶天使（ミク）
《メランコリック》	2	4	5.5	8	初期	メランコリー（リン）
《Weekender Girl》	2	3	4	7.5	初期	パンジー（ミク）
《タイムマシン》	1	3	4	7	《キャットフード》完成后	サマーメモリー（ミク）
《DYE》	1	4	5	7.5	《秘密警察》完成后	エターナルホワイト（ルカ）
《Fire◎Flower》	2	4	5	8	《メランコリック》完成后	スターマイン（レン）[GUEST01：镜音レン SW ボクサー&GUEST02：镜音リン SW しましまビキニ]
《サマーアイドル》	3	4	6	8.5	《Weekender Girl》完成后	初音ミク SW みずたまビキニ（ミク）&镜音リン SW しましまビキニ（リン）

曲名	EASY	NORMAL	HARD	EXTREME	出现条件	默认服装
《ACUTE》	2	3	4	7	《タイムマシン》完成后	ギルティ（KAITO）&イノセント（ミク）&アムール（ルカ）
《トリノコシティ》	2	4	6.5	8	《DYE》完成后	ソリチュード（ミク）
《どういうことなの！？》	1	4	5.5	8	《Fire◎Flower》完成后	理系少女（ミク）
《Stay with me》	2	3	4	7.5	《サマーアイドル》完成后	ノエル・ルージュ（MEIKO）
《え？ あぁ、そう。》	1	4	5	8.5	《ACUTE》完成后	紫扬羽（ミク）
《リモコン》	2	5	6.5	8	《トリノコシティ》完成后	トランスミッター（リン）&レシーバー（レン）
《ハイハハイニ》	1	3	4	7	《どういうことなの！？》完成后	レクイエム（KAITO）
《WORLD'S END UMBRELLA》	2	4	5	7.5	《Stay with me》完成后	メモリア（ミク）
《FREELY TOMORROW》	2	4	5	7	《え？ あぁ、そう。》完成后	スターヴォイス（ミク）
《モノクロ∞ブルースカイ》	2	4	6	8	《リモコン》完成后	ディープスカイ（ミク）
《MEGANE》	1	3	4	7.5	《ハイハハイニ》完成后	ゆるふわコーデ（ルカ）
《镜音八八花合战》	3	5	7	9	《WORLD'S END UMBRELLA》完成后	镜音リン 雨（リン）&镜音レン 凤月（レン）
《ワールズエンド・ダンスホール》	3	5	7	9	《FREELY TOMORROW》完成后	初音ミク 翠玉（ミク）&巡音ルカ 红玉（ルカ）
《ネトゲ废人シュプレヒコール》	2	4	6	8.5	《モノクロ∞ブルースカイ》完成后	–[GUEST：フォニュエールスタイル（ミク）]
《Nostalogic》	2	3	5	7.5	《MEGANE》完成后	ブルークリスタル（MEIKO）
《Nyanyanyanyanyanyanya》	3	5	7	9	《镜音八八花合战》完成后	ねこねこケープ（ミク）
《アンハッピーリフレイン》	3	5	7	9.5	《ワールズエンド・ダンスホール》完成后	アジテーション（ミク）[GUEST01：バッドボーイ（レン）&GUEST02：ジェネラル（KAITO）]
《ODDS&ENDS》	2	5	6	7.5	《ネトゲ废人シュプレヒコール》完成后	ハートビート（ミク）
《天乐》	3	4	5	8	《Nostalogic》完成后	镜音リン 樱月（リン）
《神曲》	2	4	6	8	《Nyanyanyanyanyanyanya》完成后	ホーリーゴッデス（ミク）
《ブラック★ロックシューター》	3	4	5.5	7.5	《ODDS&ENDS》完成后	–
《ネガポジ*コンティニューズ》	2	5	7.5	10	《天乐》完成后	Hello，Good night.（ミク）
《SADistic.Music∞Factory》	3	5	7.5	10	《ネガポジ*コンティニューズ》、《神曲》、《ブラック★ロックシューター》完成后	わがまま工场长（ミク）
《梦の续き》	1	3	5	7	《SADistic.Music∞Factory》完成后	–

道具



在选择歌曲，进入准备画面之后可以选择各种道具（リズムゲームアイテム），分为帮助道具（HELP）和挑战道具（CHALLENGE），前者能够降低游戏难度，帮助玩家通关，后者会增加游戏难度，过关后增加最后点数，合理利用能够快速积累点数，各道具具体说明如下：

种类	名称	所需点数	效果
HELP	プレイアシスト	1000 DP	SAD和WORST判定会变为SAFE最后判断为CHEAP
HELP	コンボガード	3000 DP	有30次机会SAFE和SAD会变为FINE
HELP	リカバリー	1000 DP	生存槽变为0时，有一次全回复机会
HELP	リズムキャッチ	1000 DP	按键○或○长按提示时，只用短按→就可以，最后结果会变为CHEAP
HELP	ダブルキラー	2000 DP	没有同时按下两个按钮的提示，最后结果不会出现GREAT以上的评价
HELP	スターキラー	1000 DP	触摸按键按提示按哪个都可以，最后不会出现GREAT以上的评价
CHALLENGE	シャイターゲット	3000 DP	提示的出现比通常的要晚，最后获得的点数变为2倍
CHALLENGE	サバイバル	4000 DP	生存槽不回复，按错时减少增加，最后获得点数变为2倍
CHALLENGE	サバイバルS	5000 DP	生存槽和歌曲能量都从1/4开始，生存槽不会回复，最后获得点数变为3倍
CHALLENGE	COOLマスター	10000 DP	即使FINE、SAFE生存槽也不会回复反而减少，最后获得点数变为4倍

按键判定 & 乐曲评价

在节奏游戏中根据按下按键的时机不同分为5种判定，分别为COOL、FINE、SAFE、SAD和WORST，COOL和FINE不会中断连击，而后三者则会中断，其中SAD和WORST还会削减一定的生命槽，削减到0时游戏失败。

每首乐曲通过之后都会给予一定的评价，根据能量槽的累计状况，评价分为5种，分别是PERFECT（100%）、EXCELLENT（95%以上）、GREAT（90%以上）、STANDARD（80%以上）、CHEAP（80%以下），除了CHEAP以外均算通过，而PERFECT则必须全连，虽然这次奖杯没有设置歌曲全连，但是游戏内的称号是有此类设计的，很值得挑战。

技术区域（TECHNICAL ZONE）& 机会时间（CHANCE TIME）

在节奏游戏进行过程中有技术区域和机会时间两个比较特殊的时间段，前者出现时画面左上角会有标志，里面数字表示当前需要挑战的连击数，如果成功达到相应连击数，在技术区域结束后歌能量槽能够大幅上升，对提升评价以及顺利过关都很有帮助。机会时间出现后屏幕上下会出现两条黑色带，同时左下方出现星星槽，准确按按键能够累积星星槽，在机会时间结束时会出现一个特殊的划动按键提示，此时如果星星槽已经积满且成功划动该特殊提示就会显示挑战成功，能够看到更加华丽或出现特殊事件的MV。

DIVA房间（ルーム）

这里是角色们日常休息和生活的地方，和前作不同，本作角色房间不用单独购买，一开始便已经存在，可以从菜单移动，按△键可以打开菜单，具体如下：

选项	说明
摸样替え	改变房间样子
モジュール设定	更换角色形象
アイテムイベント	选择屋内摆放道具触发事件
プレゼント	赠送礼物
ガジエット	可以在这里设定闹钟、倒计时、收听游戏音乐、观看PV、进行结束时的迷你游戏、查看读取时的图片和OP动画，一开始不会开放，需购买过相关家具后才会开放
イベントコレクション	查看房间内事件收集状况
亲密度	查看角色亲密度
别ルームへ移动	移动到其他房间

事件（イベント）

通过送礼或者特殊时间进入房间能触发角色相关事件，非常有趣。另外房间内摆放了特殊的道具后在菜单选择，“アイテムイベント”之后选择道具也能触发道具相关事件。具体事件如下：

事件名	发生房间	条件
キーボードを弾いてみよう	不限	アイテムイベント中选择キーボード
ギターコンサート开催	不限	アイテムイベント中选择ギター
大きくなーれ！	不限	アイテムイベント中选择观叶植物
甲胄と胜负(甲胄金)	不限	アイテムイベント中选择甲胄（金）
甲胄と胜负(甲胄银)	不限	アイテムイベント中选择甲胄（银）
いい香り！(花瓶　绿)	不限	アイテムイベント中选择花瓶（绿）
いい香り！(花瓶　黄)	不限	アイテムイベント中选择花瓶（黄）
いい香り！(花瓶　ピンク)	不限	アイテムイベント中选择花瓶（ピンク）
金魚にあいさつ（赤金鱼）	不限	アイテムイベント中选择金鱼钵（赤金鱼）
金魚にあいさつ（黑金鱼）	不限	アイテムイベント中选择金鱼钵（黑金鱼）
金魚にあいさつ（白金鱼）	不限	アイテムイベント中选择金鱼钵（白金鱼）
タッチ、ミクペーパートイ	ミクルーム	アイテムイベント中选择ペーパートイ(ミク)
タッチ、リンペーパートイ	リンルーム	アイテムイベント中选择ペーパートイ(リン)
タッチ、レンペーパートイ	レンルーム	アイテムイベント中选择ペーパートイ(レン)
タッチ、ルカペーパートイ	ルカルーム	アイテムイベント中选择ペーパートイ(ルカ)
タッチ、KAITOペーパートイ	KAITOルーム	アイテムイベント中选择ペーパートイ(KAITO)
タッチ、MEIKOペーパートイ	MEIKOルーム	アイテムイベント中选择ペーパートイ(MEIKO)
ミクフィギュア观察！	ミクルーム	アイテムイベント中选择フィギュア(ミク)
リンフィギュア观察！	リンルーム	アイテムイベント中选择フィギュア(リン)

事件名	发生房间	条件
レンフィギュア观察！	レンルーム	アイテムイベント中选择フィギュア(レン)
ルカフィギュア观察！	ルカルーム	アイテムイベント中选择フィギュア(ルカ)
KAITOフィギュア观察！	KAITOルーム	アイテムイベント中选择フィギュア(KAITO)
MEIKOフィギュア观察！	MEIKOルーム	アイテムイベント中选择フィギュア(MEIKO)
本日の运势は……（大凶）	不限	アイテムイベント中选择おみくじ箱
本日の运势は……（小吉）	不限	アイテムイベント中选择おみくじ箱
本日の运势は……（大吉）	不限	アイテムイベント中选择おみくじ箱
マイクパフォーマンス	不限	アイテムイベント中选择マイク
なりきりガンマン对决	不限	アイテムイベント中选择トーテムポール
どのケーキを食べる？	不限	アイテムイベント中选择ケーキセット
仁义なき攻防战	不限	アイテムイベント中选择ポータブルゲーム
ネギネギサドンデス！	不限	アイテムイベント中选择ネギ脱出！
お味はどう？	不限	アイテムイベント中选择ティーセット
みんなでハイチーズ！	不限	アイテムイベント中选择一眼レフカメラ
锅奉行と呼ばないで	不限	アイテムイベント中选择寄せ锅
イッツアマラカスショー！	不限	赠送マラカス
どっちから食べる？	不限	赠送たい焼き
ノンストップおすし	不限	赠送マグロの寿司
うちわでフルスイング！	不限	赠送うちわ
はい、あーん	不限	赠送オムライス
びっくり箱でびっくり！	不限	赠送びっくり箱
ごくごく……ぷはあ！（オレンジジュース）	不限	赠送オレンジジュース
ごくごく……ぷはあ！（アイスコーヒー）	不限	赠送アイスコーヒー
ごくごく……ぷはあ！（メロンソーダ）	不限	赠送メロンソーダ
スウィーツタイム（マカロン）	不限	赠送マカロン
スウィーツタイム（クッキー）	不限	赠送クッキー
スウィーツタイム（ドーナツ）	不限	赠送ドーナツ
愈しの时间(ヒマワリ)	不限	赠送ヒマワリ
愈しの时间(チューリップ)	不限	赠送チューリップ
愈しの时间(マーガレット)	不限	赠送マーガレット
ぬいぐるみ披露(クマ)	不限	赠送クマのぬいぐるみ
ぬいぐるみ披露(ウサギ)	不限	赠送ウサギのぬいぐるみ
ぬいぐるみ披露(ネコ)	不限	赠送ネコのぬいぐるみ
书道一段　「待遇改善」	KAITOルーム	赠送书道用半纸
书道二段　「自宅警备中」	レンルーム	赠送书道用半纸
书道三段　「歌が好き」	MEIKOルーム	赠送书道用半纸
书道四段　「マジ天使」	ミクルーム	赠送书道用半纸
书道五段　「映画化决定」	ルカルーム	赠送书道用半纸
书道六段　「殿堂入り」	リンルーム	赠送书道用半纸
ノリノリタンバリン	不限	赠送タンバリン
指挥者に合わせて	不限	赠送乐谱
ハリセンでおしおき！	不限	赠送ハリセン

事件名	发生房间	条件
气分は艺术家 Good ミク	ミクルーム 以外	赠送スケッチブック
气分は艺术家 Bad ミク	ミクルーム 以外	赠送スケッチブック
气分は艺术家 Good リン	リンルーム 以外	赠送スケッチブック
气分は艺术家 Bad リン	リンルーム 以外	赠送スケッチブック
气分は艺术家 Good レン	レンルーム 以外	赠送スケッチブック
气分は艺术家 Bad レン	レンルーム 以外	赠送スケッチブック
气分は艺术家 Good ルカ	ルカルーム 以外	赠送スケッチブック
气分は艺术家 Bad ルカ	ルカルーム 以外	赠送スケッチブック
气分は艺术家 Good KAITO	KAITOルーム 以外	赠送スケッチブック
气分は艺术家 Bad KAITO	KAITOルーム 以外	赠送スケッチブック
气分は艺术家 Good MEIKO	MEIKOルーム 以外	赠送スケッチブック
气分は艺术家 Bad MEIKO	MEIKOルーム 以外	赠送スケッチブック
ハッピーバースデーミク！	ミクルーム	ミク生日时进入房间，或赠送蛋糕
ハッピーバースデーリン＆レン！	リンルーム 或者 レンルーム	リン・レン生日时进入房间，或赠送蛋糕
ハッピーバースデールカ！	ルカルーム	ルカ生日时进入房间，或赠送蛋糕
ハッピーバースデーKAITO！	KAITOルーム	KAITO生日时进入房间，或赠送蛋糕
ハッピーバースデーMEIKO！	MEIKOルーム	MEIKO生日时进入房间，或赠送蛋糕
ハッピーバースデートゥユー！	不限	ミク生日时进入房间，或赠送蛋糕

角色生日一览

角色	生日
初音ミク	8月31日
镜音リン・镜音レン	12月27日
巡音ルカ	1月30日
KAITO	2月17日
MEIKO	11月5日
プレイヤー	プロフィール中设定的日期

触摸

本作结合PSV机能添加了触摸模式，在角色房间内点击角色就能进入，可以触摸角色脸颊、头、背等。快速点击表示敲击，划动表示抚摸。如果做了角色讨厌的动作可是会让好感度下降的哦。一般选择触摸角色脸颊或者头部，当产生星星，并有提示音时，表示触摸正确，持续触摸直到角色睁开一只眼睛时快速停止就会显示触摸成功（如果不停止也会让角色厌烦，好感度下降）角色心情和好感度都会上升。三次成功之后角色会邀请玩家进行猜拳游戏。猜拳游戏输赢并不影响好感度。

商店（ショップ）

游戏中获得的点数可以在这里购买角色服装、配饰、房间主题、家具、礼物等道具，一开始贩卖的道具比较少，随着不同难度歌曲的完成会逐渐开放（EASY模式无影响），道具、服装的购买影响部分奖杯的获得，全角色服装出现条件如下：

初音ミク

服装名	价格	开放条件
初音ミク	–	最初
初音ミク アペンド	25000	EXTREME难度完成一首歌曲或完成100次节奏游戏任意歌曲
ピエレッタ	20000	《キャットフード》完成
堕恶天使（ダークエンジェル）	20000	《秘密警察》完成
パンジー	20000	《Weekender girl》完成
サマーメモリー	20000	《タイムマシン》完成
イノセント	20000	《ACUTE》完成
ソリチュード	20000	《トリノコシテイ》完成
理系少女	20000	《どういうことなの！？ 》完成
紫扬羽	20000	《え？ ああ、そう。 》完成
メモリア	20000	《WORLD'S END UMBRELLA》完成
スターヴォイス	20000	《FREELY TOMORROW》完成
ディープスカイ	20000	
初音ミク 翠玉	20000	《ワールドエンド・ダンスホール》完成
フォニュエールスタイル	20000	《ネトゲ废人シュプレヒコール》完成
ねこねこケープ	20000	《Nyanyanyanyanyanyanya!》完成
アジテーション	20000	《アンハッピーリフレイン》完成
ハートビート	20000	《ODDS&ENDS》完成
ホーリーゴッデス	20000	《神曲 》完成
Hello,Good Night	20000	《ネガポジ*コンティニューズ》完成
わがまま工场长	20000	《SADistic.Music∞Factry》完成
レーシングミク 2012Ver	30000	全曲完成
リボンガール	30000	《キャットフード(NORMAL)》完成
らんみんぐ	30000	《ブラックロックシューター(NORMAL)》完成
初音ミク 浴衣スタイル	30000	使用ミク进行10次节奏游戏
初音ミク SW みずたまビキニ	60000	《サマーアイドル》完成
初音ミク SW スクール竞泳	60000	HARD难度全曲完成

镜音リン

モジュール名	价格	开放条件
镜音リン	–	最初
镜音リン アペンド	25000	EXTREME难度完成1首或完成100次节奏游戏任意歌曲
メランコリー	20000	《メランコリック》完成
トランスミッター	20000	《リモコン》完成
镜音リン 雨	20000	《镜音八八花合战》完成
镜音リン 樱月	20000	《天乐》完成
魔导师のタマゴ	30000	NORMAL全曲完成
トラッドスクール	30000	《メランコリック(NORMAL)》完成
スタイリッシュエナジーR	30000	《リモコン(NORMAL)》完成
镜音リン 浴衣スタイル	30000	使用リン进行10次节奏游戏
镜音リン SW しましまビキニ	60000	《サマーアイドル》完成
镜音リン SW スクール	60000	HARD全曲完成

镜音レン

モジュール名	价格	开放条件
镜音レン	–	最初
镜音レン アペンド	25000	EXTREME难度完成1首或完成100次节奏游戏任意歌曲
スターマイン	20000	《Fire◎Flower》完成
レシーバー	20000	《リモコン》完成
镜音レン 凰月	20000	《镜音八八花合战》完成
镜音レン 鹤	20000	《镜音八八花合战(HARD)》完成
バッドボーイ	20000	《アンハッピーリフレイン》完成
バッドボーイ AS(マスク外しバージョン)	20000	《アンハッピーリフレイン(HARD)》完成
生徒会执行部	30000	《Fire◎Flower(NORMAL)》完成
スタイリッシュエナジーL	30000	《リモコン(NORMAL)》完成
镜音レン 浴衣スタイル	30000	使用レン进行10次节奏游戏
镜音レン SW ボクサー	60000	《Fire◎Flower(HARD)》完成

巡音ルカ

モジュール名	价格	开放条件
巡音ルカ	–	最初
エターナルホワイト	20000	《DYE》完成
アムール	20000	《ACUTE》完成
ゆるふわコーデ	20000	《MEGANE》完成
巡音ルカ 红玉	20000	《ワールドエンド・ダンスホール》完成
森の妖精	30000	NORMAL全曲完成
放课后モード	30000	《DYE(NORMAL)》完成
クイン・ビー	30000	《MEGANE(NORMAL)》完成
巡音ルカ 浴衣スタイル	30000	使用ルカ进行10次节奏游戏
巡音ルカ SW リゾートビキニ	60000	《サマーアイドル(HARD)》完成
巡音ルカ SW 竞泳タイプ	60000	HARD全曲完成

KAITO

モジュール名	价格	开放条件
カイト	–	最初
ギルティ	20000	《ACUTE》完成
レクイエム	20000	《ハイハハイニ》完成
ジェネラル	20000	《アンハッピーリフレイン》完成
ジェネラル AS(マスク外しバージョン)	20000	《アンハッピーリフレイン(HARD)》完成
学ラン★パーカー	30000	《ACUTE(NORMAL)》完成
ジーニアス	30000	《ハイハハイニ(NORMAL)》完成
カイト 浴衣スタイル	30000	使用カイト进行10次节奏游戏
カイト SW ハーフスパッツ	60000	《ハイハハイニ(HARD)》完成

MEIKO

モジュール名	价格	开放条件
メイコ	–	最初
ノエル・ルージュ	20000	《Stay with me》完成
ブルークリスタル	20000	《Nostalogic》完成
BBオペレーター	30000	NORMAL全曲完成
グラデュエート	30000	《Stay with me(NORMAL)》完成
ホイッスル	30000	《Nostalogic(NORMAL)》完成
メイコ 浴衣スタイル	30000	使用メイコ进行10次节奏游戏
メイコ SW ロングパレオ	60000	《サマーアイドル(HARD)》完成
メイコ SW ウォーターポロ	60000	HARD全曲完成
咲音メイコ	25000	《Nostalogic(HARD)》完成

编辑模式（エディット）

比较面向专业人士的模式，在这里可以自由编辑游戏，从选定歌曲、主要背景舞台、拍子数、节奏快慢等基本选项开始，然后进入编辑模式，设定什么时候出现什么按键、角色动作、反应等具体设定，根据节拍数以及歌曲难度的设定所能放进的按键数量不同。由于这个模式专业度比较高，一般玩家比较难设定，但是进行过一次编辑后再保存能够取得一个奖杯，建议玩家都来尝试一下。

AR

里面包含3部分，“ARライブ”使用游戏附送的AR卡片（游戏官网可下载打印），可以看到初音在现实中召开LIVE的样子，歌曲随着游戏的进行逐渐开放，目前共有4首，全部看完可以获得奖杯；“ポートレート”相机模式，可以在这里设定角色动作并和角色合影，可以摆的姿势非常多，能够拍到非常有趣的照片。“エクストラマーカー”，附赠模式，使用初回版游戏附送的AR卡片（游戏官网可下载打印），能够看到初音的睡姿，还可以通过扫描《初音未来 女歌手计划》、《初音未来 女歌手计划2》和《初音未来 女歌手计划 扩张版》的封面图来获得新的追加道具，注意扫描电脑内的图片也可以，并不是必须正版游戏盒封面。

通信

在编辑模式玩家自己编辑过的歌曲可以在这里通过网络上传给他人，或者分享给附近的朋友，也能够从网络下载他人上传的歌曲。下载并保存之后可以在节奏游戏的第三项进行游戏，同时在那里把下载的歌曲设定为“お气に入り”能够得到一个奖杯。

记录（レコード）

在这里能够查看玩家游戏进行的各项数据，以及获得的各项称号，称号具体如下：

称号	条件
ひよっこプレイヤー	开始游戏
ようこそ、DIVAへ！	教学模式完成
素人プレイヤー	全乐曲EASY难度完成
达人プレイヤー	全乐曲NORMAL难度完成
超人プレイヤー	全乐曲HARD难度完成
仙人プレイヤー	全乐曲EXTREME难度完成
はじめてのぱーふぇくと	PERFECT评价完成1首
ドラマティック	全乐曲在EASY难度下PERFECT完成

称号	条件
レボリューション	全乐曲在NORMAL难度下PERFECT完成
ミュージックマスター	全乐曲在HARD难度下PERFECT完成
ファンタスティック	EXTREME难度下PERFECT完成5首
ソングフォーユー	EXTREME难度下PERFECT完成10首
ライフイズミュージック	EXTREME难度下PERFECT完成20首
シンボル オブ ディーヴァ	全乐曲在EXTREME难度下PERFECT完成
ミュージックワールド	全乐曲出现
エンターテイナー	全乐曲的机会时间成功完成
テクニシャン	全乐曲的技术区域成功完成
趣味：动画鉴赏	节奏模式看过所有PV
はじめてのみすていく	第一次获得MISS×TAKE
はじめてのちーぷ	第一次获得CHEAPを
ミク大好き！	使用初音ミク完成50次游戏
ミクさんを爱し队	使用初音ミク完成100次游戏
リン大好き！	使用镜音リン完成50次游戏
リンちゃんに愈され队	使用镜音リン完成100次游戏
レン大好き！	使用镜音レン完成50次游戏
レンくんを应援し队	使用镜音レン完成100次游戏
ルカ大好き！	使用巡音ルカ完成50次游戏
ルカさんに付いていき队	使用巡音ルカ完成100次游戏
KAITO大好き！	使用KAITO完成50次游戏
KAITOと一绪に歌い队	使用KAITO完成100次游戏
MEIKO大好き！	使用MEIKO完成50次游戏
MEIKO亲卫队	使用MEIKO完成100次游戏
I Love DIVA	使用每个角色玩过1次游戏
We Love DIVA	使用每个角色玩过10次游戏
ベストドレッサー	使用全部服装玩过1此次游戏
无限ループ	1首歌玩过100次
ターゲットハンター	玩过500次节奏游戏
广がる歌声	使用初音ミク、镜音リン、镜音レン三人的アペンド服装进行三个角色的歌曲
イチオシ！	3人的歌曲使用同一角色
残念ながらSAFEでした	只有一个SAFE完成游戏
SAFEに爱されし者	只有一个SAFE完成10次游戏
あわてんぼう	按键时机准确，但是按键错误造成的红色COOL，10次以上完成游戏
39ゲット！	最后结果COOL/FINE/SAFE/SAD/WORST的按键数任意一个达39
チャレンジャー	使用挑战道具完成游戏
アドベンチャー	使用挑战道具完成游戏10次
ハンドメイド	进行过10次编辑模式的乐曲
イイネ！	将一首编辑乐曲设定为“气に入り”
お宅访问	访问过所有角色的房间1次
ミクのパートナー	初音ミク的亲密度到达MAX
リンの游び相手	镜音リン的亲密度到达MAX
レンの友达	镜音レン的亲密度到达MAX
ルカのお茶仲间	巡音ルカ的亲密度到达MAX
KAITOの相棒	KAITO的亲密度到达MAX
MEIKOのマネージャー	MEIKO的亲密度到达MAX
マリオネット	猜拳游戏胜利
エスパー	猜拳游戏完胜（不让对手得一分）
こだわりのお部屋	变更过10次房间主题
こだわりの家具	变更过10次家具
こだわりのインテリア	设置过50个摆放道具
ファン魂	赠送角色礼物超过50次
いただきます	使用倒计时功能设定过3分钟以上
おはようございます	使用闹钟功能设定过闹钟
HAPPY BIRTHDAY ミク！	在初音生日进入过房间或赠送蛋糕
HAPPY BIRTHDAY リン レン！	在镜音生日进入过房间或赠送蛋糕
HAPPY BIRTHDAY ルカ！	在巡音生日进入过房间或赠送蛋糕
HAPPY BIRTHDAY KAITO！	在KAITO生日进入过房间或赠送蛋糕
HAPPY BIRTHDAY MEIKO！	在MEIKO生日进入过房间或赠送蛋糕
诞生日おめでとう！	在玩家生日进入过房间
エディットはじめました	生成过一个编辑模式存档
エディットラブ	在编辑模式呆了100小时
ライブツアー	听过全部ARLIVE
シークレットライブ	在AR模式听过编辑的歌
フォトグラファー	使用AR相机拍摄过20张照片
こういう者です	编辑过名片
エディットP	上传了一个编辑存档
ミク×ファッショナブル	收集初音全部服装
リン×キュート	收集リン全部服装
レン×スタイリッシュ	收集レン全部服装

称号	条件
ルカ×セクシー	收集ルカ全部服装
KAITO×スマート	收集KAITO全部服装
MEIKO×ドレッシー	收集MEIKO全部服装
水着コレクター	收集全部泳衣系服装
モジュールコレクター	收集所有服装
デコレーションマスター	收集所有装饰服装
愈しの空间	收集所有房间主题
丽しの家具	收集所有家具
爱しの杂货	收集所有摆设道具
キミのためなら……	收集所有礼物道具
想い出アルバム	看到所有DIVA房间中事件
アートコレクション	收集所有读取时背景
リッチ	累计获得100000点
ミリオネア	累计获得1000000点
ビリオネア	累计获得9999999点
たしなみ程度です	游戏时间超过24小时
NO DIVA, NO LIFE.	游戏时间超过100小时
クリアおめでとう！	看过结束动画
シューティングスター	在房间ガジェット里玩过结束的射击游戏
称号マスター	获得所有称号

白金攻略

奖杯综述

本作的白金难度并不高，奖杯只和Normal、Hard难度歌曲挂钩，并没有用Extreme难度为难大家，另外也没有要求完美完成歌曲之类的极限要求。但是购买全部服装、道具所需要的点数还是需要刷一下的，所有歌曲都必须至少通关两次，另外还有两个对应连线模式的奖杯，需要保证能够联网才能拿到。有些奖杯取得后不会及时跳出来，需要返回主菜单才会出现。

白金路线

1.先随意完成一轮所有歌曲，推荐玩家选择自己适应的难度就好，不必一开始就为难自己挑战高难度，不过推荐从Normal难度开始。

2.将Hard难度歌曲完成一次，如果遇到特别难的建议使用帮助道具。

3.在进行节奏游戏之余可以去角色房间赠送礼物触发事件，刷刷好感度。

4.挑一首自己喜欢的歌曲，在Hard或更高难度下练习保证能玩的比较熟，使用挑战道具刷点。

5.用刷好的点数购买服装、房间主题等奖杯相关道具，最后联网开启最后两个奖杯。

奖杯总数	29	铜	11	银	12	金	5	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	约16小时（根据个人能力会有所变动）
在线或联机奖杯	有
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

トロフィーマスター（白金杯）

取得条件：获得除此外的所有奖杯

达人プレイヤー（金杯）

取得条件：Normal难度全曲目通关，获得“达人プレイヤー”的称号

超人プレイヤー（金杯）

取得条件：Hard难度全曲目通关，获得“超人プレイヤー”的称号

I love DIVA（铜杯）

取得条件：节奏模式下使用所有角色进行过1次游戏，获得“I love DIVA”的称号

エンターテイナー（金杯）

取得条件：所有曲目挑战时间成功，获得“エンターテイナー”的称号。

奖杯说明：以上几个奖杯取得要点一致。刚开始游戏时节奏游戏歌曲的Easy难度和Normal难度可见，因为Easy难度和奖杯无关，推荐玩家从Normal难度开始，这样可以直接解锁Hard难度。在进行歌曲游戏时可以刻意记一下哪些是没有完成挑战时间的，方便回头拿奖杯。如果觉得Normal难度下的挑战时间还有难度，也可以选择完成Easy难度的挑战时间。遇到实在过不去的歌曲可以使用帮助道具，各个帮助道具的具体说明参照上文。另外在进行节奏游戏时可以注意交换角色，让所有角色都出场过一次。

モジュールコレクター（金杯）

取得条件：收集所有服装，获得“モジュールコレクター”的称号

愈しの空间（银杯）

取得条件：收集全部房间主题，获得“愈しの空间”的称号

丽しの家具（银杯）

取得条件：搜集全部家具（不包括配置道具），获得“丽しの家具”的称号

キミのためなら……（银杯）

取得条件：收集全部礼物道具，获得“キミのためなら……”的称号

奖杯说明：以上四个奖杯属于刷点奖杯，游戏中购买全部服装总共需要2140000点；全房间主题需要155000点；全家具（不含配置家具）需要351500点；全礼物道具（包括好感度MAX之后出现的生日蛋糕）需要232300点。想要取得奖杯刷点是必不可少的，推荐选择一首自己比

较喜欢的歌，用Hard难度练熟之后（最好能完美）使用挑战道具“COOLマスタ-”，如果能够完美通关最后就能获得4倍点数，一首歌就能得到10几万。

想い出アルバム
金杯

取得条件：收集所有房间事件，获得“想い出アルバム”的称号

奖杯说明：房间事件可以参照上文攻略，另外每个事件首次取得能够增加角色好感度。非限定事件的话可以刻意让好感度没满的角色触发事件。

趣味：动画鉴赏
银杯

取得条件：在节奏游戏模式下看完所有歌曲的PV，获得“趣味：动画鉴赏”的称号

奖杯说明：PV鉴赏在完成过一次歌曲后才会开放，必须看到最后，最好按顺序一次看完，免得如果不小心漏看，为了补奖杯又要再看一轮。

ミクのパ-トナ-
银杯

取得条件：和ミク好感度达到MAX，获得“ミクのパ-トナ-”的称号

リンの游び相手
银杯

取得条件：和リン好感度达到MAX，获得“リンの游び相手”的称号

レンの友达
银杯

取得条件：和レン好感度达到MAX，获得“レンの友达”的称号

ルカのお茶仲间
银杯

取得条件：和ルカ好感度达到MAX，获得“ルカのお茶仲间”的称号

KAITO の相棒
银杯

取得条件：和KAITO好感度达到MAX，获得“KAITOの相棒”的称号

MEIKO のマネ-ジャ-
银杯

取得条件：和MEIKO好感度达到MAX，获得“MEIKOのマネ-ジャ-”的称号

エスパ-
铜杯

取得条件：在猜拳游戏中取得完全胜利（不让对手得分），获得“エスパ-”的称号

奖杯说明：以上几个都是和角色好感度相关的奖杯。在角色房间内可以通过和角色互动以及送礼提升好感度。点击角色进入触摸模式后，不断在角色额头脸颊处划动，保持星星和音效不要间断的情况下角色会舒服地眯起眼睛，持续触摸，角色会睁开一只眼睛，此时停止触摸就能成功。连续成功3次角色就会邀请玩家猜拳。猜拳和国内方法不同，赢了之后还要划动屏幕猜角色面部方向，猜中才能算赢。想要取得“エスパ-”奖杯最好选择MEKO为对手，初音非常擅长猜拳，不容易从她手中取得三连胜，而其他角色则相对较弱。送礼给角色也是提升好感度的重要方法，但是重复送同一样东西之后提升的就会很少，所以推荐给角色每样东西都送一次，即使他不喜欢也不会扣好感度。部分放置道具放置后选择“アイテムイベント”会触发事件，首次触发事件的角色也会添加好感度。角色好感度达到MAX之后道具店增加相关角色的生日蛋糕，可以购买后送给对应角色，以开启生日事件和全礼物购买奖杯。

シュ-ティングスタ-
银杯

取得条件：玩过DIVA房间中的射击游戏后，获得“シュ-ティングスタ-”的称号

奖杯说明：要先在节奏模式看过一次结尾动画，然后在商店购买过“床配置アイテム：pjd AC筐体”，进入角色房间，在菜单中选择カジエット→ゲ-ム机，进行一次射击游戏就可以取得了。（可按START快进）

ようこそ、DIVA へ!
铜杯

取得条件：在通关教学模式，获得“ようこそ、DIVAへ！”的称号

ア-トコレクション
铜杯

取得条件：收集全部读取画面，获得“ア-トコレクション”的称号

奖杯说明：只能靠刷和运气取得的奖杯，反复进入某个模式再退出来刷取，可以在商店购买“棚配置アイテム：デザインブック”后，在角色房间选择カジエット→ビジュアルライブラリ来查看自己还差多少张。

お宅访问
铜杯

取得条件：访问过所有角色房间，获得“お宅访问”的称号

いただきます
铜杯

取得条件：在房间キッチンタイマ-模式设定时间3分钟以上，获得“いただきます”的称号

奖杯说明：需要先在商店购买过“棚配置アイテム：キッチンタイマ-”，然后在角色房间菜单选择カジエット→キッチンタイマ-，设定3分钟以上才能完成。

おはようございます
铜杯

取得条件：使用房间内闹钟功能，获得“おはようございます”的称号

奖杯说明：需要先在商店购买过“棚配置アイテム：目觉まし时计”，然后在角色房间菜单选择カジエット→目觉まし时计，设定任意时间被叫醒。

ライブツア-
铜杯

取得条件：AR演唱会模式四首歌都听到最后，获得“ライブツア-”的称号

エディットはじめました
铜杯

取得条件：制作过PV保存后返回主菜单，获得“エディットはじめました”的称号

こういう者です
铜杯

取得条件：编辑过自己的名片，获得“こういう者です”的称号

奖杯说明：选择レコ-ド→マイプロフィ-ル，进行编辑就可以取得。

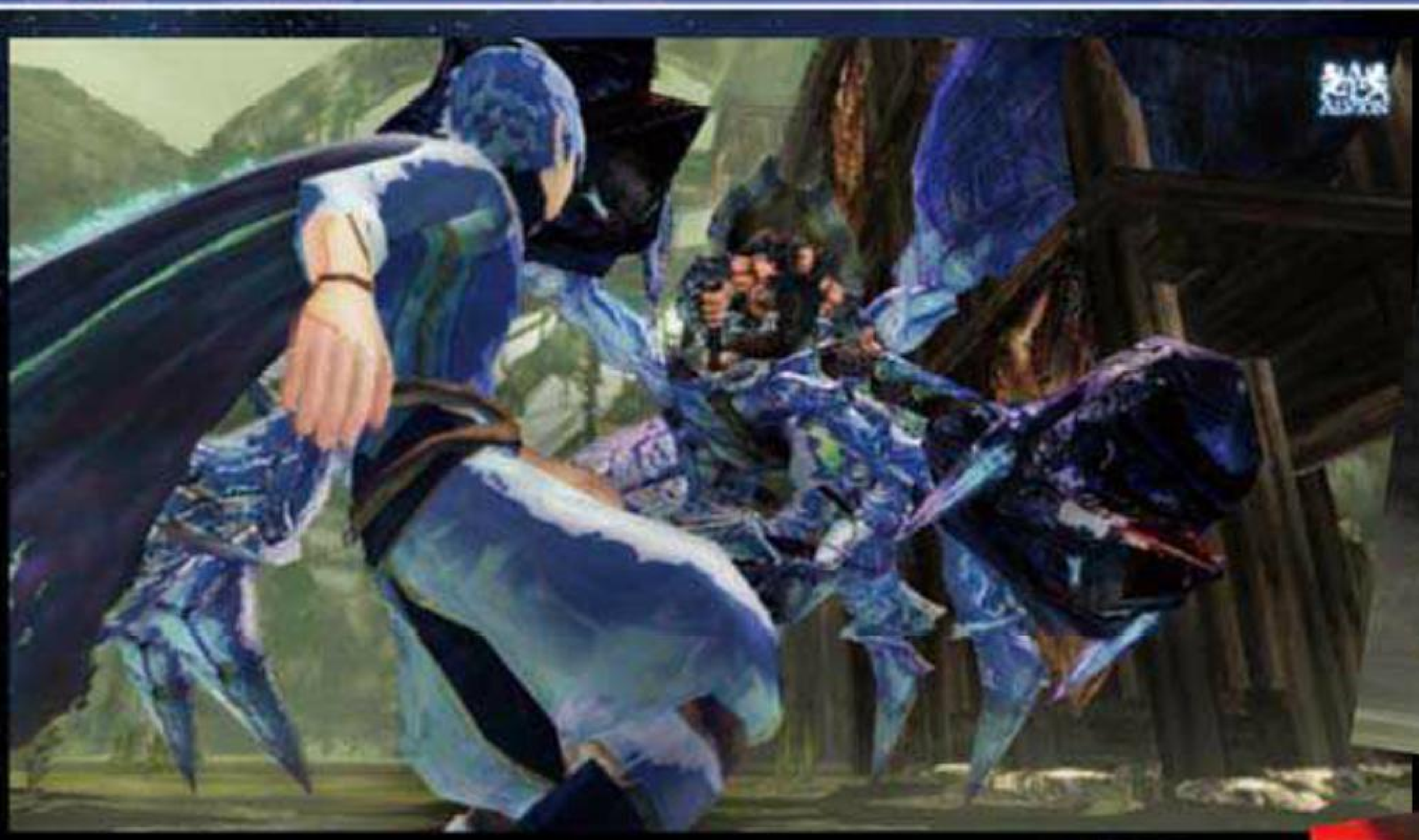
エディット P
银杯

取得条件：将编辑模式自己编辑的游戏上传，获得“エディットP”的称号

イイネ!
铜杯

取得条件：下载他人制作过的PV，并设定为“お气に入り”，获得“イイネ！”的称号

奖杯说明：这是两个需要连网的奖杯，前者需要在エディット模式随意编辑一个PV并存档，之后进入通信模式选择“インタ-ネット通信”→“マイデ-タ”→“アップロ-ド”之后选择刚刚编辑的存档就能获得该奖杯，如果提示错误“NP-2122-7”表明当前的网络不稳定，无法完成上传，建议寻找稳定的网络后再尝试。奖杯“イイネ！”也需要进入通信模式，如果有朋友可以就近给你他编辑的的PV的话选择“アドホック”，如果没有的话仍然选择“インタ-ネット通信”→“オンラインデ-タ-一览”随意选择一个点击下载选择“エデイットデ-タ保存”，然后回到节奏游戏，选择“エディットプレイ”，选择歌曲后按△键，将歌曲添加到“お气に入り”就能得到。



マリシアス リバース

MALICIOUS REBIRTH

文 大室向日葵 美编 咕噜

ACT	灾厄 重生			必须记忆卡
	MALICIOUS REBIRTH			439M
	Alvion	2012年11月22日	日版	1人
零售版：-/下载版：1500日元		无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上	

2010年底于PS3平台推出的下载专用游戏《灾厄》，以其独特的系统设计、出色的音画表现、高密度的游戏乐趣以及开放自由的攻关方法，受到了不少ACT爱好者的关注。时隔两年，相比PS3初版增加了一倍数量新关卡及多种新系统的加强版《灾厄 重生》，在PSV平台上重装上阵。游戏画面表现目前在PSV上亦属上乘，并且活用触摸屏弥补了按键数量的不足，可以说是为了掌机平台精心打造的优秀之作。本作的日文版已于港/日两服正式推出，而明年2月更是会推出中文版，建议各位喜欢ACT的玩家朋友们不要错过！

基本系统

本作是一款全篇BOSS战的游戏。如同《洛克人》等作品那样，玩家可以任意选择攻关顺序，并可在打倒BOSS后获得相对应的武器、招式和加强等。关卡越往后难度越高，因此玩家需要结合关卡特点和自身情况来合理安排游戏顺序。而游戏的战斗系统比较独特，玩家为了顺利达成讨伐BOSS的目的，需要熟悉以下这些系统（均以初始状态为例）：

自身耐久力

游戏中没有明确的体力值显示，在玩家受到损伤之后，身体的部位会逐渐破损，鉴于损伤程度高低分别表现为右手、左脚、双脚、腹部消失。在腹部消失时画面四周会以裂痕警示玩家，若再遭受一定程度攻击即会死亡。在故事模式中，玩家共有三次接关机会，全部用完即会GAME OVER，但保留该关的存档供继续挑战。此外，每个关卡设有30分钟的限制时间，一旦用完，即会强制死亡。

基本操作

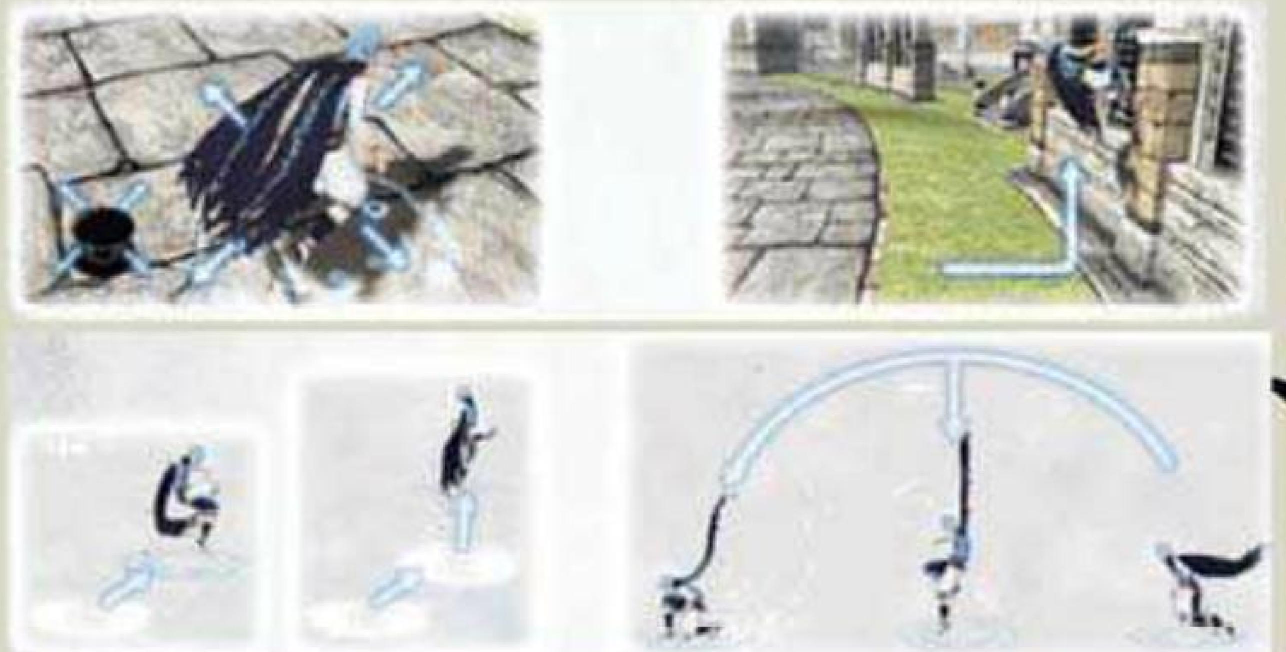
由于游戏随着进程会不断增加新的操作，这里首先介绍初始状态的操作方式，进阶操作将于攻略正文中分别介绍。

操作方式	对应功能
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
方向键	切换武器
□键	轻攻击
△键	重攻击
×键	跳跃／受身
○键	防御
R键双击	锁定BOSS／锁定状态下切换目标
R键按住	解除锁定状态
L键+□键	轻攻击
L键+△键	重攻击
L键+×键	身体修复
L键+○键	AURA开放／关闭
触摸屏右下方“FALL”标志	空中下落
START键	暂停

移动、跳跃与下落

移动：主角的移动空间非常广阔，当贴近墙面时，可以改变重力于墙上行走。

跳跃：游戏的跳跃浮空时间较长，初始状态下，玩家可以进行三段跳跃，并且每段跳跃可以与攻击互相取消。



下落：空中专用动作，高速往地面垂直落下，由于游戏滞空性强的特点，下落用于空中快速转战地面，尽量不要等主角自然落下地面。

防御、闪避与受身

防御：在初始状态下，防御的范围有限，并且遭受一定程度的攻击后会崩坏，还可能进入眩晕状态（需快速转动左摇杆恢复）。但游戏中绝大部分的攻击都可以防御。敌人攻击的瞬间成功防御可以完成完美防御，不仅不会累积防御崩坏值，更可以立刻展开反击，同时累积 AURA 点数（后述）。

闪避：闪避表现为高速的直线位移动作，无论地面或是空中均可使用，无敌时间较长。连续闪避几乎没有间隔时间，不仅应用于躲避敌人攻击，更是快速移动的利器。此外闪避可以随时取消攻击动作，是本作高速战斗风格的重要基础。和 PS3 版不同的是，本作的闪避可以在防御动作中随时推摇杆来完成，而并不需要方向和防御同时按下，更灵活易用。

受身：需要在被击飞后尽早按键方能完成，一旦倒地后必须一定时间后才能起身，期间完全没有防备。但受身亦要结合情况及时防御或闪避，以防被落地追击。

锁定与攻击警示

锁定：游戏的锁定操作仅针对 BOSS，无论玩家面朝何处，只要双击 R 键视角均会自动转向 BOSS 并锁定，期间无法自由变换视角。当 BOSS 拥有多个部位或存在多个 BOSS 时，方可使用锁定目标切换。

攻击警示：当敌人使出某些特定招式时对玩家的提醒系统，会在画面的右侧出现一个敌人的图标并响起效果音。如此时点击触摸屏上的图标，会自动锁定住发动攻击的敌人，这也是游戏中惟一可能锁定杂兵的情况，但一般情况下不需使用。

反击动作

当玩家面对 BOSS 固定形态下的某些攻击时，有机会触发△＋○的 QTE 提示，若成功输入即可成功触发反击动作，不仅能化解 BOSS 的攻击，还能对其造成诸如短暂昏迷、防御下降等特殊效果。不过每种反击动作都有对应的武器，若玩家尚未获得该武器，是无法触发的。反击对敌我距离也有一定要求，不排除一部分较难引发的反击动作。此外，一旦触发过反击动作，同样的动作在本局就不会出现第二次了。

AURA点数系统

这是游戏的核心系统，承担着加强攻击和自身进入强化模式的功能，它可以通过杀敌、破坏特定设施、完美防御等方法来累积，最大值为 9999，于画面左上方显示。与 AURA 点数相关的操作均由 L 键组合完成，而单独按 L 键并无效果。AURA 点数关系着以下几个系统：

AURA攻击

按住 L 键下的轻、重攻击以及下落，都相比普通攻击有着更高的攻击力，是主要的攻击手段，但是会视招式的不同而耗费一定量的 AURA 点数。用 AURA 攻击击倒杂兵会引起环形冲击波，被冲击波击倒的杂兵会计入连击数，连击越高，获得的 AURA 点数就越高。

AURA开放状态

开放状态即为攻击强化状态，期间不断消耗 AURA 值，并提升攻击力。当持续按住 L+ △，左上角的“RELEASE”字样旁的三个圆点会顺序点亮，分别代表三个强化级别，级别越高攻击力提升越高，AURA 点数也消耗得越快。开放状态中再次按下 L+ △即可关闭开放状态。这是对 BOSS 造成致命打击的决定性因素，玩家需要根据场上情况的不同，来安排开放时机和等级。为方便说明，以下文中将三个等级的开放状态分别称为“一、二、三级开放”，特此说明。

身体部件修复

当身体部件遭受破坏后，使用修复操作可以通过消耗 AURA 来恢复到最佳状态，要注意的是修复操作本身需要一定蓄力时间（以蓄力条形式表现），并且每个部件要消耗 400 点数。

评价系统

和很多 ACT 游戏一样，在完成关卡之后会根据玩家的表现作出评价，其主要指标有 4 项：过关用时、杀敌数、最大连击数、自身部位破坏数。其标准各关有所不同，除 BOSS 关卡各项 S 的要求多为打入 5 分钟内、杀 100 人以上、20 连以上、自身 4 部位破坏内。但值得注意的是，总评 S 的最低标准只需要玩家在 4 项标准中完成两个 S 两个 A 或三个 S 一个 B 即可。因此对于某些要求较高的关卡，选择哪些是可以牺牲的项目需要玩家结合自身情况事先权衡。

浮动难度系统

前面提到，游戏在越往后选择的关卡，其难度会越高。其具体表现在：全体敌人的防御力更高；杂兵数量更多；BOSS 的攻击欲望更强烈，并更频繁使用一些本来不常用的招数；BOSS 的进阶形态更早进入。玩家可考虑将难度高的关卡率先完成以免后期越来越棘手。

在了解了以上基础系统后，可以总结出本作攻关的基本思路：开场先利用场上的杂兵来累积连击数和 AURA 点数，当点数到达一定数量，进入 AURA 开放状态，再与 BOSS 以 AURA 攻击为主的方式正式一决高下。若期间点数不足，应考虑从 BOSS 战中抽空补充。

武器系统

主角的斗篷可以变换为不同的形状，代表着不同的武器，在游戏中可以通过方向键切换4种不同的武器（初始只有2种）。根据情况选用得当的武器，是提升玩家技术的重要参考之一。各武器也会根据游戏流程的推进，逐渐获得新的招式，甚至新的形态。而各武器之间在特定的招数情况下，可以利用切换武器的操作来组成特殊的武器组合连击，但由于需要将左边的方向键带入连击中，对操作有一定的要求。以下将介绍一下各武器的初始状态操作，附加招数和形态将于攻略正文介绍。

初始武器

魔弹

对应方向键↑

按□可向面朝方向或锁定目标发射小型子弹，按多快即可射击多快，但攻击力非常之低，在游戏中用处不大。按△可呼出锁定框，通过右摇杆移动视角即可锁定敌人，不限数量，再次按下△即可放出追踪弹，对付数量繁多但弱不禁风小型敌人非常合适，若在AURA攻击下更是可能瞬间达成惊人连击数，但同时点数消耗量也比较可观。

拳

对应方向键↓

游戏的主力武器，具有攻击快、准、狠的显著特点，虽然拥有多种连击，但初始形态下□□□△是其最常用的招式，通过和闪避动作相互取消，可以在短时间内给予敌人可观的打击。不过攻击范围较短是主要缺点，玩家需要始终保持和敌人处在近距离才能发挥火力。此外，AURA攻击的消耗量比较大，若经常挥空，损失会比较明显。

枪

对应方向键→

枪的招数均为单招，□可以使出直线突刺攻击，其特点在于对敌人有一定的跟踪效果，只要大方向基本朝着敌人，就会自动向其方向刺去，配合AURA攻击，是适合打击杂兵的一种招式。而这种招式具有持续判定，在对付一些行动较灵活、拳套不易有效打击的大型BOSS时颇有奇效。而△是蓄力突刺，按下之后会进入蓄力状态，期间可通过左摇杆瞄准，之后会猛地刺向所朝方向，但难以控制、回报较小，实用度较低。

剑

对应方向键←

虽然名称为剑，但其使用方式更接近于鞭子。出招普遍较慢，但范围非常广。主力连续技为□□△，前两下可以身体为中心进行360度的全方位攻击，第三下可对正前方进行大范围的连续打击。而后续虽然还可以接△，但出招实在太慢，实用度不大。总体来说，适合特殊情况需要一次性清理周围杂兵的场合，其范围广的特点也适合于保守的玩家来“磨”一些BOSS。

换装系统

PSV版新增的系统，在选关画面与中央的预言者对话，选择倒数第二项的“魂の器の设定”，即可更换服装，游戏初期即可进行。而本作的换装系统不仅会改变外观，更会对主角的性能产生影响。合理选择服装，可使战斗更加轻松。

初始服装

无任何性能变化

预言者の衣

AURA能力特化型

增强点
连击情况下获得更多的AURA点数
全体AURA攻击力增大（约初始服装的1.4倍）

削弱点
普通攻击力、防御力略有降低

讨伐者の黑衣

攻击能力特化型

增强点
枪和拳的基础攻击力增大（约初始服装的1.2倍）
全体AURA攻击力增大（约初始服装的1.6倍）

削弱点
防御力大幅下降
部件修复所需点数变为600点

王族の衣

防御能力特化型

增强点
防御力提升
眩晕时间减少

削弱点
爪和锤（后期获得的拳套及剑的特殊形态）攻击力下降

从整体性能来看，“王族の衣”是最适合基础攻关的；而“预言者の衣”适用于一些不容易受伤、但需要效率提升点数及解决敌人的场合；“讨伐者の黑衣”对于操作尚不熟练的玩家而言，其风险远高于回报，高手向。

故事模式全S级无修复攻关指南

游戏的故事模式分为两个章节，初始可以选择“讨伐篇”，其内容和PS3版收录的全部6个关卡一致。完成该章节可以开启PSV新增的“再诞篇”，其包括了六个全新的关卡。在故事模式除非选择重头开始，否则不能选择已经通过的关卡。而在“再诞篇”中玩家的初始状态即与“讨伐篇”的最终状态一致。

由于有奖杯的要求，下文将以NORMAL难度不接关、无修复、两章节全任务S级通关为前提进行展开。值得说明的是，高速战斗为本作的主要特点，其重点表现在敌方鲜有硬直，而我方的攻击则是能随时取消，因此敌我攻防转换非常迅速。而游戏对于玩家的要求比较宽松，如绝大多数的攻击均可防御、闪避无敌时间很长且可连续使用等。因此只要方法得当，即使对动作游戏不太擅长的玩家，经过一定练习也可顺利达成要求。

综前所述，本游戏最大的特色在于攻关方法十分自由多样，玩家只要在理解系统的基础上，可任意开发出各种打法。本文在这里只是提供一种思路，仅供参考。本文采用的方法以安全、易用为本，一些牵涉比较难的操作（如武器切换组合连击）或者建立在一定风险之上的战术（如完美防御流），在这里一般不会提及，力求各类玩家都能顺利掌握并投入实用。

讨伐篇

推荐关卡顺序选择

王都直掩空中战舰→旧决战场大防壁→王宫最上层部→忘れられた图书馆→英雄凯旋广场

说明：前三关出于强化能力的考虑，均为前一关的强化利于下一关，而后两关的安排纯粹由于关卡本身难度低。但“王宫最上层部”的BOSS实力较强，若玩家放置于第一关，有很大机会速战速决，亦可以考虑。笔者在经过尝试之后，认为该关卡还是在有一定强化、又非安排在后期的场合较为稳妥，故决定按此顺序进行攻关说明。

王都直掩空中战舰 ESCORT OF QUEENDOM

关卡的连击数、杀敌数要求比较容易达成，亦不太容易被造成显著损伤，但难点在于BOSS后期会不断转移战场，若不能及时做到有效打击，时间会拖得较长，因此争取速战速决是这关的主要思路。

前期累积阶段

开盘处于战舰顶端，周围会持续补充杂兵，可以在稍微绕两圈，场上杂兵多起来后利用拳套的L+□□累积连击。这一阶段不用心急，尽量让杂兵集中后再统一消灭。若觉得BOSS在一旁的偶尔阻挠比较烦，亦可以选择到下方第二层的平台来安全累计点数。点数以6000以上为佳。

BOSS第一阶段

首先三级开放，利用拳套的L+□□□△，对BOSS进行持续打击。由于BOSS正面有盾牌的抵挡，并非每下都能削减其HP，但是盾牌在承受一定数量的攻击后会逐渐损坏，直到消失殆尽，这时便任我们鱼肉了。BOSS的攻击速度比较缓慢，并且有明显的准备时间，冲刺和近身挥击无论闪避还是防御都绰绰有余，而向地上撒下大量炸弹的攻击只要向反方向闪开一定距离即可。惟一要注意的是机关枪攻击，在攻击前会有一个明显举枪动作，并且对前方进行一定的范围扫射，只要向一边持续侧闪即可。由于放在第一关，BOSS防御力很低，很快即可进入下一阶段。

BOSS第二阶段

这一阶段BOSS会变为飞行状态，首先会从顶端平台朝外侧飞去，经由战舰侧面的炮台区域，来到上文所说的下方第二层平台。这一阶段开始时若发现AURA不足（低于2000），最好解除锁定，利用顶端的杂兵稍微补充一下，再到下二层。一旦BOSS于平台停止移动，就三级开放继续用拳套猛击，其攻击方式相比第一阶段基本没有变化，只要点数足够，即可迅速解决战斗。但若让其再次飞走，应沉住气看其飞行方向，沿着战舰边缘移动追去，而不要贸然往战舰外跳，一旦跳跃次数用完掉落最底层，要花不少时间才能上来，浪费大量时间。此外，当BOSS飞行时于开放状态使用魔弹的□连点也有不错的伤害，不过要注意AURA的消耗。

过关奖励

斗篷新形状“翼”◎

在移动中或在空中，点击触摸屏右上方的“WING”标志，即可飞翔。期间攻击手段固定为魔弹，撞击敌人可对其造成一定损伤，可用跳跃键来提升高度，是空中高速接近遥远目标的利器。

能力强化“AIR”◎

使三段跳进化为六段跳，并且有着更强的滞空能力。

旧决战场大防壁

FOUGHTEN FIELD

场面相对较大，连击数、杀敌数基本不成问题，时间也比较宽裕，主要重点放在保全自身之上。BOSS虽然体型庞大，构成复杂，但实际上只需要对其弱点部分进行重点打击即可顺利取胜。

前期累积阶段

这关卡较为特殊，场上不仅有杂兵、移动炮台等敌人，还有可破坏的敌塔。敌塔除了出杂兵，其顶端的炮兵还会对后期攻关进行一定阻挠，不过只要攻击敌塔旁边的炸药桶，即可在一定时间后炸毁敌塔。因此这阶段初期就是先尽可能地多清理移动炮台和敌塔，期间打爆移动炮台的剧烈冲击波可以累积大量连击数，最好至少确保离BOSS较近的一圈全部清空，而AURA这时基本也接近最大值了。此外这关杀敌数大概要200多，若感觉不够，可再清一小轮，或用跟踪魔弹消灭空中敌人来累积。

BOSS第一阶段

虽然BOSS全身结构繁杂，通常需要依次清理，但其实只要直接瞄准BOSS的弱点部位：向正面头部发起猛攻，即可解决战斗。首先三级开放，用多段跳跃令自己正面接近BOSS头部并处于同一高度时，利用拳套L+□□□△同跳跃或前方闪避相互取消，对其进行持续打击。BOSS头部的攻击方式非常单一，并且都有明显的准备动作：眼睛闪光。其头部伸缩或范围冲击波攻击，只要在眼睛闪光时注意落回地面即可。由于地面一般聚集了大量杂兵，落回地面还可同时累积AURA。而处于BOSS喉部两侧的射针炮，由于角度所限，根本打不到贴近BOSS正面的主角。只要保证与BOSS头部长期处于同一高度的正前方进行打击，很快就能进入下一阶段。

BOSS第二阶段

这一阶段BOSS拉开了保护全身的防护罩，但在三级开放的猛攻之下，很快就会被打破，只要重复上一阶段的打法即可。惟一要注意的是，当发现BOSS发出蓝色光芒时，是重新拉开防护罩的预兆，应向反方向闪避或及时防御。

过关奖励

斗篷新形状“盾”

令防御的范围、耐久度、完美防御AURA吸收量大幅提升，几乎可以防住游戏中90%以上的攻击。并且在完美防御时按下L键可发动防反冲击波，威力可观，更可吹飞小体积的敌人。

能力强化“LIFE UP”

主角防御力提升，部件不会过于容易被破坏。

王宫最上层部

FORBIDDEN FLOOR

在这一关，保存自身成为了最主要的课题。BOSS狂王的实力比较强大，招数众多，威力恐怖，一个不小心可能就被打残。但是其特点在于只要玩家和她保持近距离，攻击招数就会变得比较单一，易于掌握。把握好这点即是制胜的关键。此外，相比其他关卡，这关的杂兵在BOSS战期间会对玩家进行一定程度的阻挠，要特别注意。只要能够顺利抑制自身损伤，关卡的其他评价标准均不在话下。

前期累积阶段

场地中央的阶梯后方及两侧有出兵点，一开场即可过去，先绕两圈不急打，等各出兵点出过两轮兵之后，按阶梯侧面→后面→另一侧面的顺序打过去，不出意外可轻松累积30以上连击数，最好能累积到7000以上AURA点，多多益善。

BOSS第一阶段

前面提到此BOSS在保持近距离的时候，攻击模式会变得单一。若玩家和BOSS处于中、远距离，她会使用诸如360度鞭击、冲刺刺击、剑插入地面后跟踪玩家落脚点不断伸出等技巧，虽然易于察觉且都可防御，但是会导致场面难以控制，也没有机会对其造成有效打击。但若足够接近BOSS，她90%以上会使用其主力招式：跟踪三连斩，会追踪玩家的位置连续三次闪到玩家旁边进行斩击。由于这时候玩家已经有了盾，其前两次斩击可以防御，最后一次只要向后或侧面闪避，即可闪开。这时若立刻闪避至BOSS身边，即可用拳套的L+□□□△打上一次。由于此时玩家靠近BOSS，她又会使用三连斩，只要重复以上操作即可在不太受伤的情况下取得胜利。但要注意的是这剩下的10%几率，她会使用一种投技，不能防御，威力极其恐怖。不过准备动作明显，为眼睛闪烁红光，同时发出喊叫，此时只要及时向后闪避即可幸免

因此这阶段的打法，就是二级以上开放（建议二级，三级消耗可能过快，而二级攻击力已很可观），靠近BOSS。由于这时BOSS有防护罩，需要先将其打爆，这期间BOSS反应相对较慢，顺利的话，每轮的拳套L+□□□△可打上两次，破罩之后重复上述打法即可。需要注意的就是避免自己闪入死角，其次就是留心周围的重型杂兵，其若和BOSS的连携攻击非常恐怖。

BOSS第二阶段

这一阶段她又增加了一种非常厉害的招式：放出漂浮的追踪光球，一旦接触主角即会引起剧烈爆炸，并产生吹飞效果，若被打至墙边，很有可能瞬间出局，不过可以防住。其准备动作是抬起单手，但于锁定状态下很难观察到。这时攻击警告标志这时帮到了我们，在这一形态当玩家靠近BOSS时，若出现攻击警告标志，绝大多数情况就是光球的预兆。这时BOSS看起来好像原地不动，但事实已经举手，玩家只要标志一出现时提前防御准没错。而这阶段开始时BOSS又是防护罩状态，并且追踪光球发动率极高，所以玩家只要按照上述提示，重复紧贴BOSS打击→看到标志提前防御的步骤，同时也注意发生投技的情况，耐心一点就可打破僵局。一旦防护罩被打破，光球的发动率就会大幅下降，行动方式会回归第一阶段，相信玩家们这时已经轻车熟路了。

此外补充一下该关卡处于第一关时的一些不同之处。因为此时没有盾，所以三连斩必须要全部闪避，其他的一些攻击也不能防，否则必昏，但光球依然可以防御。由于此时BOSS防御力极低，可以三级开放一搏，其第二形态在打破防护罩后几乎用两三轮拳套连击即可结束战斗。

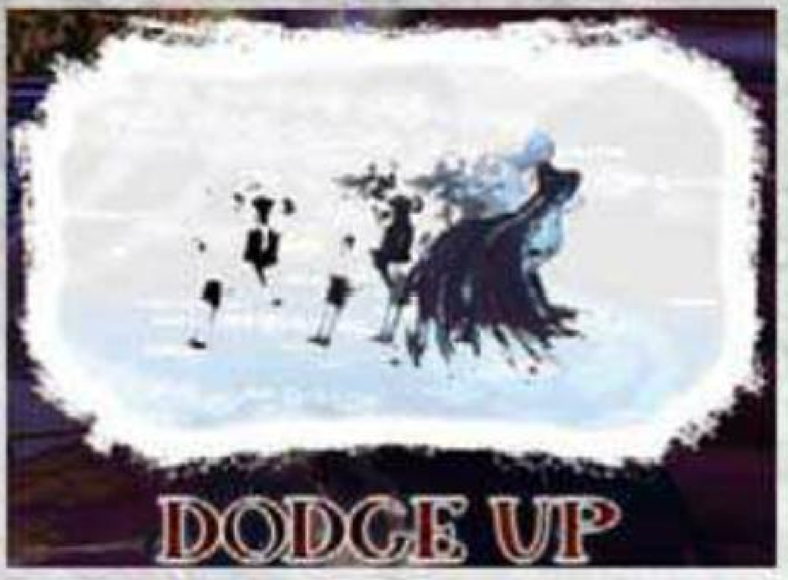
过关奖励

斗篷新形状“剑”

请参考上文“武器系统”章节。

能力强化“DODGE UP”

增强闪避的性能，使得移动距离和无敌时间均有提升。



過去の図書館 忘れられた图书馆 ABANDONED LIBRARY

这一关的 BOSS 本身强度陡降，不过主打近身攻击、行动灵活的它还是会让掉以轻心的玩家吃上一些苦头的。虽然场地面积不大，但纵向层数极其可观，面对喜欢上蹿下跳的 BOSS，力求抓住机会一次给予痛击是本关重点。除此之外各项标准并没有什么难点。

前期累积阶段

这一关的 AURA 累积比较简单，只要用跟踪魔弹锁定地面的小型杂兵，基本一圈下来即可累积大量连击，一次不成功补几下应该就可以了，3000 以上即可开打。

BOSS第一阶段

这一阶段 BOSS 一直停留在地面，三级开放用拳套的 L+ □□□△贴近猛击。BOSS 的攻击以近身为主，根据玩家站位的不同，会用踢击、撞击或是尾巴扫击，发生相对较快，虽攻击力不大，被多次击中总归吃不消，所以打时不要太贪，注意防御。若发现 BOSS 头一歪，就是全身 360 旋转攻击的预兆，提前闪避、防御均可。和 BOSS 处于中距离时，它时常会使用突然扑击，应尽量保持帖近。很快可把 BOSS 送入下一阶段。

BOSS第二阶段

这一阶段 BOSS 如同打鸡血般上蹿下跳，一开局即会跑到二楼平台。除了此次纵向移动值得玩家上前追打，其他碰到 BOSS 不在地面的场合，玩家只需在底层按兵不动，等 BOSS 自己跳下来即可，不会等很久，盲目追赶反而浪费时间，不如利用杂兵再次累积 AURA。这一阶段当 BOSS 即使在地面上也不太消停，频繁使用扑击；当跃向空中时，有可能会瞬间飞向墙边，再向玩家扑来，这个注意防御或保持闪避即可；也有可能头朝地猛烈插向地面，很大几率插空，从而产生长时间硬直，此时基本上宣告了它的死期。

过关奖励

斗篷新形状“枪”

请参考上文“武器系统”章节。

能力强化“DIVE”

令下落操作拥有攻击力，可打击落脚点小范围内的敌人，若玩家持拳套的场合，攻击力及范围会明显提升。同时使用下落的“FALL”标志变为“DIVE”。

英雄凯旋广场 TRIUMPHAL SQUARE

也许是本作里最不幸的 BOSS，由于实力实在太弱，基本上是最后一关的保留节目，当然总评 S 级对于打到这里的玩家基本也可谓是手到擒来了。

前期累积阶段

场地比较大，而周围的杂兵不断，利用拳的 L+ □□□或者枪的□来回刺，转上一大圈，基本上 AURA 就可攒满 9999 了，果断直冲 BOSS。

BOSS第一阶段

三级开放跳起直冲 BOSS，然后用枪的 L+ □来回刺击，就是全部。BOSS 的攻击方式无论是拳击、砸击、空中下落等，均有极其明显的准备动作，而且全部都可防御，形同虚设，玩家只要在刺击的过程中看到 BOSS 有一点风吹草动，就立刻防御，BOSS 只能无可奈何。有时会被抓住，只要快速摇动左摇杆挣脱，并防御即可。很快 BOSS 就被打至第二阶段。

BOSS第二阶段

令人失望的是，这一阶段几乎看不出有什么区别，似乎攻击频率略微提高了一点，但还是换汤不换药，无需任何迟疑，数轮枪刺击之后迅速解决战斗。

过关奖励

斗篷新形状“拳（强化）”

除去造型的略有不同，还追加了□□△的拍击连击及□△△△的击飞连击。

能力强化“RUSH”

追加□连按的无数锤击，最后可以用△作为终结。

开启新关卡“终焉の断层”

终焉の断层

THE EDGE OF END

作为讨伐篇的最后一关，自然有着不可小视的难度。不过属于典型的方法大于技术的关卡，步骤相对特殊，第一次打是肯定一头雾水，不过在熟悉步骤之后可能反而比其他关卡更好掌握一些。而从评价标准来看，保存自己的状态和节约时间均有一定要求，需稍加练习。本关基本没有专门的积累阶段，攒 AURA 最好在 BOSS 第一阶段带着完成。

BOSS第一阶段

在这一阶段，玩家的任务是点亮空中的 8 个魔法灯。魔法灯分布于空中的各处，需要结合多段跳及飞翔接近。点亮灯的方法是用 AURA 攻击，可以进入魔法灯后跳起使用拳套的 AURA 下落砸击，也可以用剑的 L+ □，后者只要保证玩家和等处于同一高度，即使有一定距离也可以顺利点亮。

此阶段的重点在于应对 BOSS 的干扰，触手 / 拳击 / 抓击的效果类似，威力巨大，有追踪效果，不过有警告标志提示，提前防御即可；跟踪光球可以破防，威力不大但数量较多，需活用闪避；即死球预兆为有瞄准光束射至玩家，顾名思义中者即挂，但可以防住，还伴有帅气的演出；最主要的还是跟踪火球，表现为一团红色火焰始终跟随主角，在光芒闪烁和音效高响后即会爆炸，注意完美防御这一攻击是积攒 AURA 的主要途径，在光芒最耀眼时防御即可，这个需要重点掌握，可以专门练习一下。此外，周围经常有大量飞行敌人，注意利用跟踪魔弹累积杀敌及连击数。完成这一阶段玩家的 AURA 一般可在 8000 以上。

BOSS第二阶段

点亮全部的魔法灯之后，就可以对 BOSS 进行打击了。这一阶段，需要玩家先打爆 BOSS 身体周围的瘤球方可对 BOSS 造成打击。按下锁定，即可锁定住离玩家最近的瘤球。连跳带飞停立足在瘤球周围的红带上，用拳的 L+ □□□△猛击。需要注意的是，这一阶段会出现一种很讨厌的敌人，用拳不太容易打到，也不能不管，否则会严重阻挠玩家。可以考虑当其接近时用剑的 L+ □清理，对操作熟悉的玩家可使用拳的 L+ □□□↑，利用持续的魔弹来同时打击瘤球和敌人。注意这一阶段 BOSS 还是会攻击，特别是跟踪火球，留心防御。

打爆一个瘤球之后，BOSS 会张开嘴巴露出核心，同时玩家主动来到 BOSS 头部附近。立刻三级开放，直冲核心，用拳的 L+ □□□△或 L+ □□□↑持续猛击。期间四周的敌人仍旧会来阻挠，同时伴随跟踪火球，玩家按照打瘤球的情况如法炮制即可。一般在 BOSS 还剩 1/4 左右 HP 的时候，嘴巴会闭上，需要重复打瘤球步骤，并且需要打掉两个，不过相信此时已经难不住玩家了。第二次露出核心后就是 BOSS 的死期。

过关奖励

开启新章节“再诞篇” ◎

再诞篇

推荐关卡顺序选择

边境大地沟带→不净なる地下祭殿→帝国大驻留阵→英雄凯旋广场

说明：“边境大地沟带”的 BOSS 相对比较麻烦一些，放在第一关打以免后顾之忧。2、4 两个可以任意互换，但特别要说明的是“帝国大驻留阵”关卡，必须要放在后两关才能获得 S 评价，否则场上敌人数目不够，几乎很难在限定时间内达成连击数和杀敌数要求。笔者曾在此走了很久弯路，特别提醒各位玩家。

边境大地沟带

GREAT RIFT

这一关的敌人分散，但 S 级连击数却要求在 30 多，并且时间也相对比较紧，需要打入 4 分半钟。如果连击数打得不熟，可以略做牺牲，剩下的就是要尽可能快地解决 BOSS。BOSS 的攻击相对来说比较麻烦，后期还会转移战场，好在处于第一关的它不至于给玩家造成太大的麻烦。

前期累积阶段

由于此关敌人较为分散、每波人数较少，开场应先等敌人出多一些再开打。用拳的 L+ □□解决一波杂兵，并利用回避快速移动到另一波并解决，过程需要快速准确。实在有困难的，连击打到接近 20 即可，力求其他项目达标。AURA 累积到 3000 以上为宜。

BOSS第一阶段

此阶段建议使用二级开放。BOSS 的尾巴旋转攻击和空中下落有较明显的准备动作，注意防御即可。正面面对 BOSS 时其经常会使出蜘蛛网喷射，中招时会被困住一小段时间，不过伤害不大。此外还会使用双爪喷射毒气的攻击，这种攻击很怪，期间如果玩家在身后或者侧面攻击，都会打着打着被拉到起正面，无法有效打击，倒是毒气在防御的时候若慢慢地连点○键可不停判定为即时防御，是快速 AURA 点数的好机会，但由于期间还是可能受伤，所以尽量点到为止。攻击它用枪的 L+ □跳起不断来回刺击，伤害可观。此外这关周围的杂兵比较讨厌，会突然抱住玩家，必须快速转动摇杆恢复，需留心回避。

BOSS第二阶段

打掉 BOSS 三分之一左右血后它会逃走，到另一侧靠下方的平台。飞着追过去，适当地消灭杂兵补充一下 AURA，继续二级开放用枪的 L+ □刺击。这一阶段 BOSS 增加了类似“讨伐篇”图书馆 BOSS 的先爬墙、再下砸的招数，虽然可躲可防，烦的是浪费时间，而且有的时候如果放任不管，其会一直停留在上方，所以这期间可以换成魔弹的□打几下逼它下来。此外攻击没有什么变化，倒是由于地形高低差的缘故，它的双爪喷射毒气变得不太容易击中玩家了。保持刺击，可迅速让其进入第三阶段。

BOSS第三阶段

此阶段 BOSS 身体变红，并回到初始平台，抓紧飞过去。这阶段初始玩家就累积了大量点数，毫不犹豫地爆三点上前用枪猛刺。这阶段 BOSS 增加了前冲撞击，会在玩家从远处接近 BOSS 时突然使出，攻击力不低，需留个心眼。不过此阶段 BOSS 防御力反而降低，只要始终保持距离，很快就能结束战斗。

过关奖励

斗篷新形状“锤”

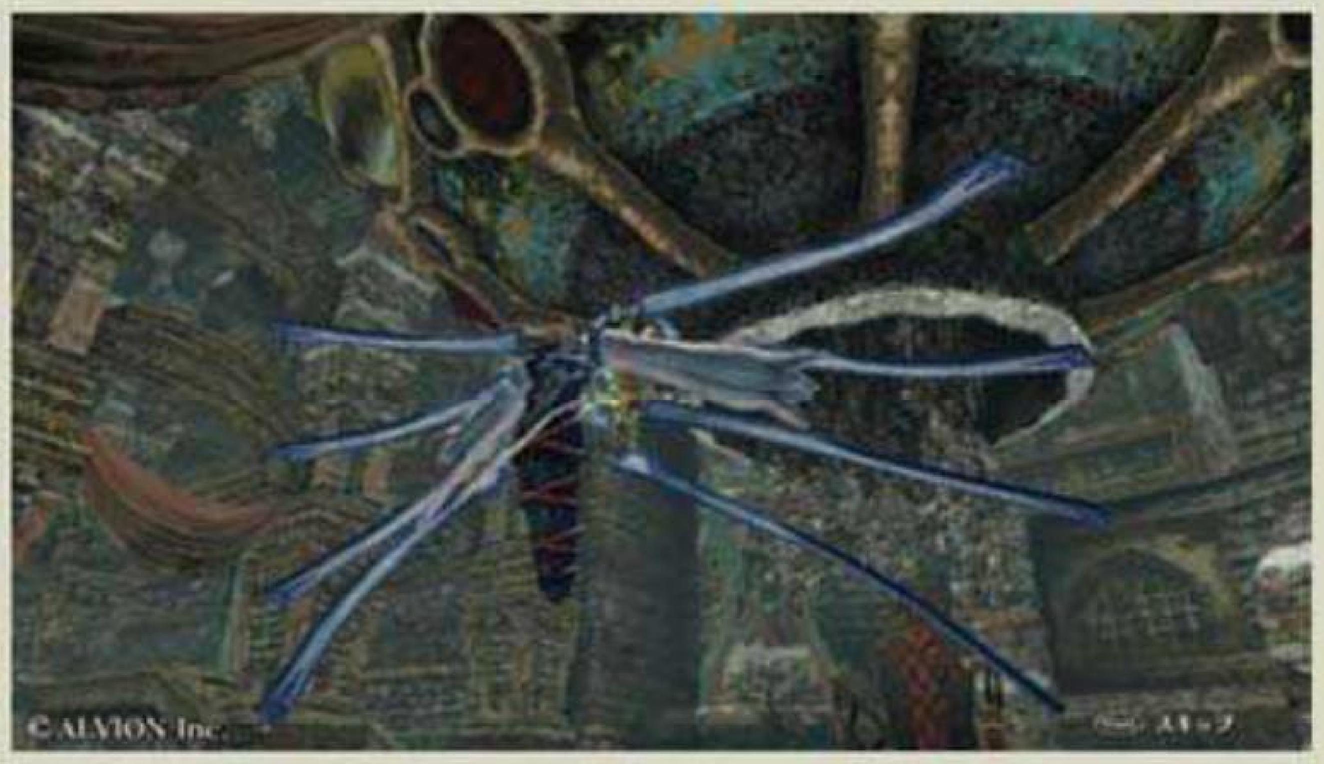
剑的衍生形态，在持剑状态下按住△蓄力即可变为巨锤，持续蓄力会再次增大体积，松开△后即可向面朝方向使出猛烈砸击，但令人失望的是攻击力和其蓄力时间及演出效果远不成正比。

能力强化“TOUGH”

使得玩家跟容易从敌方的抓捕攻击中脱出。

不浄なる地下祭殿 ABHORRENT ALTAR

这关评价各项要求都不难达成，而且可省过前期点数累积过程。BOSS 防御力很低，掌握方法可以短时间完成关卡，这期间玩家会用到多种武器。



BOSS第一阶段

初始阶段 BOSS 手段不多，远离他时会向玩家发射光球，接近的时候有时会使用无数刺击，预兆为触手大张，伤害不大，但持续时间较长。这一阶段 BOSS 的防御力低得吓人，直接冲上去用拳的□□□△的普通连击猛攻，不一会儿即可打至第二阶段。要注意的是空中的骷髅敌人如果不管会很烦，不过只要用换成剑的 L+ □即可一次清场，并且累积大量 AURA，加快攻击效率。地面上的骷髅士兵则是完全不用管的。

BOSS第二阶段

这一阶段攻击手段没有什么变化，但攻防略有增加，若远离 BOSS 的话发出的光球数量也有所增多，因此仍旧是贴近用拳猛捶。这一期间若点数足够，建议爆一点上去用拳的 L+ □□□△加快速度，期间如同第一阶段那样，注意用剑清场并累积 AURA 即可。值得一提的是在 BOSS 使用为无数刺击时很难给其打击，可以离远等起攻击结束，但也可换成魔弹的□打两下，BOSS 会立刻停止攻击，并张开防护罩，并向玩家发射光球。这时候只要从地面向 BOSS 靠近，它就会收起防护罩，并呆住一段时间，是痛殴的好机会。

过关奖励

斗篷新形状“鞭”

枪的衍生形态，点击触摸屏上的任意位置，即可放出伸缩抓钩，范围非常远，一旦抓住敌人，可把玩家高速拉近。若在锁定状态，无论玩家点击触摸屏任意位置，均可自动抓向锁定目标。

能力强化“AURA”

防御敌人的攻击可少量累积 AURA，同时增大完美防御的 AURA 吸收量。

帝国大驻留阵 GARRISON OF THE EMPIRE

这一关的特点是初次挑战时极其吓人，双子常时多动症，攻击眼花缭乱，防不胜防，一但被夹击很可能还没看清就挂了。但这关有一种轻松打法，只要有点耐心，几乎可以不怎么受伤过关。关卡杀敌数 S 要求 300，连击 90 以上，看似吓人，但几乎都可在关卡过程中自然完成。不过由于时间要求在 5 分钟内，在熟悉方法的基础上可尝试尽量加快攻击步伐。

BOSS第一阶段

非常难得的，终于到了剑扬眉吐气的时候。这里要介绍的打法就是锁定住 BOSS，利用剑原地不停 L+ □（点数不够时则是□），无论 BOSS 离玩家多远，都会不停往玩家这里冲过来，由于剑的挥击范围极大，BOSS 可以说是不停地冲来主动挨打。玩家要做的就是紧盯 BOSS 的动向，当 BOSS 离玩家极近的时候，立刻向反方向闪避，并重复挥击即可。简单的说就是不停打两下换一个地方即可。

具体的流程是：开盘只有双子 BOSS，用剑的□挥击带闪避即可。过一会儿四周出现杂兵，扎进人堆用 L+ □挥几下，可立刻累积 AURA，1、2000 点时即可一级开放。之后一边击打 BOSS，一边注意带着清理杂兵，很快就可以累积到 5000 点以上，果断三级开放。重复以上步骤，由于场上人实在太多，往后基本点数都会持续在 8000 以上了。

BOSS第二阶段

这阶段 BOSS 受到攻击就会立刻瞬移到玩家身边，因此攻击到 BOSS 之后就应该立刻向反方向闪避，不要贪刀。特别是当 BOSS 使用百裂脚的时候，要特别小心，执意攻击的话很容易受到惨重打击。这一阶段 BOSS 还增加了合体车轮攻击，很容易闪避，但是防不住，一旦被击中会受到持续伤害，躲开之后可立刻追上去补刀。总的来说反复挥击→看准闪避，基本上没有什么难度，但是也要注意一下时间，离 BOSS 太远的时候不要原地空挥，适当地主动靠近一些，尽量让攻击有效化才是硬道理。

过关奖励

斗篷新形状“爪”

拳的衍生形态，持有拳的情况下按住△蓄力可变为爪形态，松开之后会自动冲向最近的敌人，之后连按△可以自动跟踪敌人无限连击，输出很高，且非常省心，十分霸道。遭受攻击或者打空之后会自然回复到拳形态。

能力强化“BULLET BREAK”

令拳具有打破敌人小型飞行道具的能力。

英雄凯旋广场

TRIUMPHAL SQUARE

也许玩家正奇怪怎么又是这个场景，当看到 BOSS 的时候更可能会立刻一惊。没错，这就是“讨伐篇”里面那个超弱 BOSS 的翻版，打法没什么区别，关卡要求没什么区别，可以说是一个凑数的关卡。

前期准备和第一形态基本打法可完全参见前文“讨伐篇”的同名关卡内容，这里不再赘述。值得注意的是，一旦远离 BOSS，第一形态会使用机枪扫射，第二形态会投掷灯柱，为避免不必要的麻烦，一旦累积完 AURA 就紧贴 BOSS、避免离开。AURA 不够的时候，BOSS 脚下一般都不缺人堆，用枪刺两个来回就差不多了。由于此时已经有了爪，若用爪代替枪刺击的话效率更高。

过关奖励

斗篷新形状“魔针”

魔弹的衍生形态，持有魔弹的情况下按住△可进入第三人称越肩视角，同时放出无数魔针，通过左摇杆可以自行瞄准，但其间不能移动，而且攻击力不算理想，因此实用度非常有限。

能力强化“POWER BULLET”

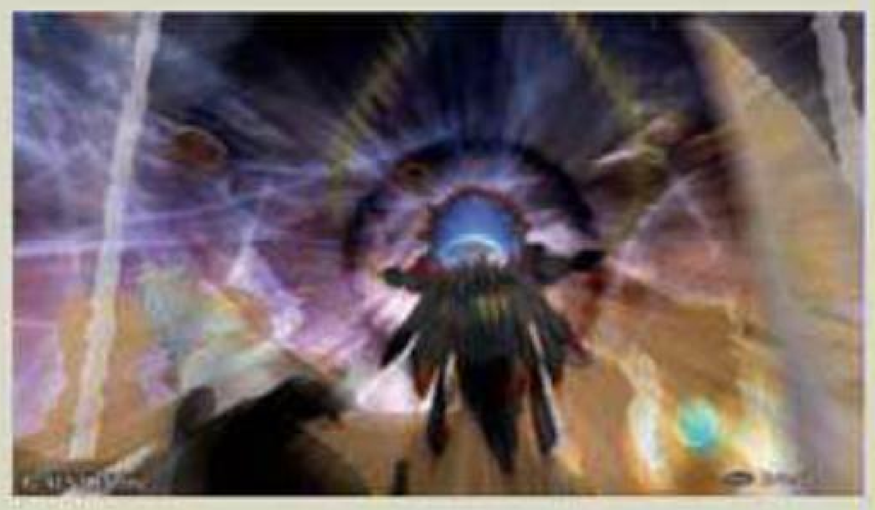
增强魔弹的射击速度及攻击力。

开启新关卡“狭间の领域”

狭间の领域

THE HADES

比较有难度的一关。“讨伐篇”的最终 BOSS 重装上阵，更是有三种形态，各种攻击方式威胁不小，尤其在第二形态一不个小心就会前功尽弃。评价要求方面时间很紧、S 需要打入 4 分钟，其他要求则不高。若求总评 S，达成 90 连击、6 分钟内过关即安全，关键还是要顺利保全自己。本关的 AURA 累积同样需在各个形态中带着完成。



BOSS第一形态

此形态为漂浮在空中的球型怪物状，当远离玩家时会使用“讨伐篇”最终 BOSS 的几个招数，如即死球、追踪光球、跟踪火球等，但都可以通过闪避来避开（这里即死球不能防御）。当玩家靠近 BOSS 时，则会使用以下招数：

1. 咬击，通常在玩家正面靠近 BOSS 时突然使出，伤害虽不大，但会把玩家击落，从而浪费追击机会。
2. 三次咬击，面向玩家持续使用三次咬击，不能防御，停在地面或绕背追击均可。
3. 触手砸击，准备动作明显，正面纵向砸下，需从侧面闪开。
4. 触手旋转攻击，持续时间很长，一旦被击中会被吹飞，期间不能追击，停在地面或远离即可。
5. 用身体往地面落下砸击，前期有准备动作，砸地后有破绽可追击。

这一阶段打法是初期先用魔弹锁定四周的飞虫敌人，然后用跟踪魔弹清怪累积点数，5000 左右即可三级开放打 BOSS。跳起并活用爪的△连按无限连击，来紧咬 BOSS 攻击。一般打了两三轮后 BOSS 会向反方向移动一小段距离，并面朝玩家，此时也是其准备下一波攻击的时机，玩家追击的时候要注意其动向。期间一旦点数告急，应抽空清小怪累积，顺便注意一下 90 连击的要求，并且尽量多留些 AURA 到下一阶段。

BOSS第二形态

这一形态 BOSS 变为爬行状态，保留了前一形态的远程攻击招式（不过似乎没有即死弹了），其他招式主要有：身体旋转攻击、前扑攻击、吼叫眩晕攻击、跳起向身下放出触手后砸落等。其中除了触手会破防外，其他攻击都可以完全防住。这一阶段的要点在于把握节奏，如果持续靠近 BOSS，它会不停按照旋转→吼叫→触手→砸落的顺序重复攻击（有时会略过旋转），而触手以外的攻击在防御之后都有不短的追击机会，而触手只要面朝 BOSS 闪避至它的身子底下即可躲避。如果能够把握好节奏，这一阶段完全可以重复作业化。

但是真正的威胁在于两点：第一是靠近 BOSS 时视角有时莫名其妙，特别是躲触手攻击，很可能闪错位置被击中；第二是触手攻击之后即使玩家靠近BOSS，有时也会发出追踪光球和漂浮炸弹这种远程攻击，其有破防效果，破防后一旦再被BOSS攻击连携，损失惨重。但若为了闪避而远离 BOSS，会打破固有节奏制造而不必要的麻烦，因此在闪避时应尽量紧贴 BOSS 转圈为宜，待场面稳定，立刻恢复攻击节奏。

这一阶段的主要打法是不停小跳用枪的 L+ □来回刺击，不要在地面刺，几乎没有什么效果；或者用爪的△连按连续打击，但需注意根据情况随时防御或闪避。由于这阶段 BOSS 比较硬，最好在上一阶段留下大量 AURA 的基础上，直接三级开放来打，并且开盘就找机会接近 BOSS。

BOSS第三形态

最终形态BOSS变为站立状，会飞到很高的空中，远程攻击保留，更是多了一招旋转飞镖，范围很大，可是近身攻击却基本只用范围很窄的拳击。这里先不急打，魔弹清理一下飞虫瞬间积累 AURA，之后三级开放。之后就要用到鞭的跟踪抓钩，向 BOSS 所在位置飞去，期间若发现 BOSS 准备攻击，可以随时取消，不要强行飞。当和 BOSS 来到同一高度后，就可以用爪的△连按来猛揍了，若期间出现高度或距离不够的情况，随时用伸缩抓钩来调整。当空中过于混乱或 BOSS 准备攻击的时候不要贪打，远离等其消停后继续修理。很快 BOSS 就会回到地面，这时候几乎没有什么威胁了，果断跳起用爪无限追击解决战斗。

需要注意的是，第二形态开始，BOSS 有可能会拉开防护罩，这个必须要打破天空分散在四周的瘤球，再给予 BOSS 一定打击之后才能打破，一般来说碰到这种情况时间基本是不够了，强烈建议本关重打。

过关奖励

斗篷新形状“恶意”

AURA 开放的究极形态。按住 L+× 直到三级开放仍旧不松开按键，过一段即可进入恶意模式。在此模式下，没有部位损坏的设定，若玩家受到攻击会消耗 AURA 值，一旦归零，就会立刻死亡。而此模式的攻击力很高，防御及闪避能力再次提升，可自动受身，并且各种招式都有了不同的形态。但击倒敌人获得 AURA 下降，不能使用再诞篇获得的能力及跟踪魔弹，并且不会触发反击动作。可以说是风险与回报并存，可惜获得的时间太晚，不然在流程中应有不少用处。

能力强化“RECOVERY”

非 AURA 开放形态可慢慢恢复 AURA。

开启新关卡“白の间 闭锁空间”

白の间 闭锁空间

PRISON OF SOUL

刚和前最终 BOSS 打完一场硬仗，没想到居然还有一关，更是让“讨伐篇”里非常凶悍的狂王重出江湖，此等架势足以让玩家倒吸一口冷气。不过这里介绍的方法轻松程度甚至比前文的双子更胜一筹，在“讨伐篇”对狂王感到头疼的玩家这里估计可以好好出口气了。评价方面，由于没有杂兵，杀敌数和连击的 S 都是送的，而损伤要求变高、0 次才是 S，但是在这里几乎成为浮云。

BOSS第一形态

一开始是要对付一个主角的替身（性别相反），攻防很低，主要是多段拳击，期间会放一些魔弹。而其受到 1、2 次攻击则会被击飞，一般情况无法打完一套。但是若在完美防御其拳击利用 L 键来防反，可令其眩晕，之后使用爪的△连按，可以直接将其屈死。个人建议这一阶段利用完美防御来大量累积 AURA，其拳击的时机非常容易把握，特别是第四击（相当于玩家□□□△的最后一下），即使失败损失也不大，当 AURA 累积得差不多的时候一级或二级开放速度解决，总之留到下一阶段的点数越多越好。

BOSS第二形态

第二阶段将对付剑魔版的怨妇，她会利用身上漂浮的魔剑进行丰富的攻击。但是类似普通版狂王，只要玩家靠近她，她就基本只会重复两种攻击：先是魔剑飘起，放出无数斩击；再是魔剑放下，原地放出圆形防护波（有破防效果，若被击中会吹飞）。玩家需要重复的就是当其中一种攻击发动时离 BOSS 一个闪避位的距离，待其放完后向前闪过去用拳的 L+ □□□△猛打，直到另一种攻击发动时重新离开一个闪避位，以此不断重复。而斩击更是可以通过防御来累积点数，只是持续时间不能太久，不然会破防。如果上一阶段 AURA 足够，直接三级开放，不到一分钟就可解决战斗。

需要注意的是 BOSS 在这期间会极少数地穿插两种攻击，一个是她的招牌投技，躲法和普通狂王一致，仍是发现眼睛闪光就立刻向后闪避；二是全身发蓝光，停住一段时间并吟唱，从而召唤出数个主角替身。这个需要在吟唱的时候通过拳的 L+ □□□△拼命打来中止。如果没打够让其吟唱成功，就比较烦人，操作好的玩家可以利用完美防御替身攻击来秒升点数，然后通过剑的 L+ □来清理替身。不过最省心的还是重打，反正每次仅需花费很少时间，而且一般只要运气不太差还不至于碰到。

不怕一万就怕万一，如果一不小心远离了 BOSS 破坏了节奏，可以在躲避攻击的同时重新找机会接近 BOSS。这期间她主要会使用魔剑插入地下后的剑投射牵制主角，虽然可以防住，但要注意其配合别的攻击。另外的蓄力冲刺和巨剑攻击都可以通过持续闪避来化解。但主要是场面一混乱，BOSS 的投技就不易察觉了，一不小心会被打个半残，所以还是争取一次性搞定。

通关奖励

开启自由模式

在自由模式下可以任意游玩全部 12 个关卡，玩家为最终强化状态，并且不限接关次数，但全部关卡固定为 NORMAL 下的最高难度等级。若在故事模式任意章节达成全关卡合计过关时间 1 小时内，并完成整个游戏，可开启计时模式；若任意章节达成全关卡 B 级以上，并完成整个游戏，可开启得分模式。这两个模式均可在自由模式选择好关卡后，用 SELECT 键切换选择。若处于登入 PSN 状态，可以上传自己的成绩参加排行榜。不过要注意的是这两个模式都是不能接关的。

奖杯攻略部分

综前所述，本作的主要难点是在对系统的认识和打法的摸索上，虽然上手具有一定难度，但其对玩家的操作功底要求并不算严苛，因此即使是 ACT 苦手的玩家，通过一定练习也肯定可以 100%。游戏中没有什么为刷而刷的奖杯，高评价和限定要求通关奖杯都可以集中在一次通关内拿，若是对 ACT 比较拿手或是有 PS3 版经验的玩家，可以大幅缩短用时。反而倒是触发全部反击动作的奖杯，虽然本身难度不大，但具有一定随机性，需要玩家耐心尝试方可。

而和 PS3 版相比，由于本作新增“再诞篇”关卡，大部分要比“讨伐篇”（原 PS3 版关卡）要难，照理来说奖杯难度应有明显上升。但是由于本作改良部分系统，更有换装可供强化性能，使得“讨伐篇”的难度大幅下降。再加上全 S 要求的下降（下述），使得本作的用时虽然相比 PS3 应有所上升，但整体难度并没有显著提升。

另外在说明中没有特别限制难度或模式的奖杯，均可于故事模式的任意难度或自由模式中完成。

奖杯总数	12	铜杯	7	银杯	4	金杯	1	白金	0

白金难度	5/10（视玩家 ACT 功底在 4 ~ 6 之间浮动）
白金所需时间	一般在 15 ~ 20 小时，有一定 ACT 功底玩家可打入 10 小时，PS3 版经验者更可明显缩短
在线奖杯	有（上传成绩）
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有（除剧情奖杯外的大部分奖杯）
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

讨伐者 铜杯

取得条件：击倒任意一个 BOSS

ストーリー2クリア 铜杯

取得条件：完成故事模式的“再诞篇”

ストーリークリア 铜杯

取得条件：完成故事模式的“讨伐篇”

ノーガード 铜杯

取得条件：不使用防御完成任意关卡

奖杯说明：由于本作的防御操作比较频繁，正常流程期间没有解除的可能性还是比较大的。建议在 EASY 难度的故事模式下，于第一关打“忘れられた图书馆”或“不净なる地下祭殿”关卡，不用防御直接上去硬拼，由于 BOSS 防御极低，很快就可以完成。

カウンターマスター 铜杯

取得条件：触发全部反击动作

奖杯说明：反击动作可于各模式累积，但游戏中并没有具体记录，需要玩家自行笔记。反击动作的触发带有一定的随机性，并且有个别BOSS比较难触发，可能需要玩家反复尝试。具体的触发条件如下：

讨伐篇

忘れられた图书馆

对应能力：拳

触发时机：第二形态，BOSS 冲上天花板顶端向下冲击，并且玩家处于一层时。

英雄凯旋广场

对应能力：剑

触发时机：第一阶段，玩家在空中面对 BOSS 的右手拳击时。

王都直掩空中战舰

对应能力：枪 / 盾

触发时机：第一形态，首先要将 BOSS 的盾牌打至几乎消失，当其举起机关枪准备扫射，而玩家在其前方处于中距离时。注意需要按两次 QTE。

旧决战场大防壁

对应能力：拳 / 翼

触发时机：第一形态，玩家在空中和 BOSS 头部处于同一高度，并且在其正前方中短距离面对头部伸缩撞击时。

王宫最上层部

对应能力：枪

触发时机：第一形态，当玩家和 BOSS 处于远距离，面对其使用的伸缩鞭抓投时。

终焉の断层

对应能力：全部

触发时机：一共有四种，分别表现为弹开 BOSS 拳击、穿透 BOSS 手掌、从被抓住的手心脱出、用剑斩断触手。它们相应对应 BOSS 的拳击、左 / 右手抓击和触手攻击。面对 BOSS，并站在魔法灯台或平台上比较容易触发。

再诞篇

英雄凯旋广场

对应能力：拳

触发时机：第一形态，当 BOSS 使用后空翻的机关枪扫射攻击，并且玩家离得比较近时。

边境大地沟带

对应能力：鞭

触发时机：第三形态，面对 BOSS 的突进攻击时

不净なる地下祭殿

对应能力：爪

触发时机：第一形态，当 BOSS 使用伸缩触手攻击，并且玩家距离较近时。

帝国大驻留阵

对应能力：魔针

触发时机：第二形态，当 BOSS 准备同时使用百裂脚，而玩家距离足够近时。较难触发。

狭间の领域

对应能力：拳 / 剑

触发时机：第二 / 三形态，近身面对 BOSS 的触手攻击时。值得注意的是有时可能会集中在同一个形态内出现。

白の间 闭锁空间

对应能力：拳

触发时机：第二形态，对阵真狂王，保持在其正面、中距离碰到无数斩击时。注意需要按两次 QTE。较难触发。

奖杯将于最后一个反击动作成功之后立刻解开。

ランキングデビュー 铜杯

取得条件：初次上传成绩至排行榜

奖杯说明：于在线模式完成计时或得分模式的任意关卡，上传自己的最终成绩即可。鉴于这两个模式不能接关，只为奖杯的话建议选最简单的关卡。

100チェイン 铜杯

取得条件：打出 100 连击

奖杯说明：100 连击在一般的关卡内很难完成，不过“终焉の断层”和“狭间の领域”这两关由于天空中有大量的小型飞行敌人，使用魔弹△的跟踪魔弹大量锁定后释放，有很大机会打出上百连击。一次不行的话，只要多试试即可。此外，高难度级别下的“帝国大驻留阵”关卡，敌人数目也非常可观，三级开放后于场内多转个几圈也能达成要求。

1キルクリア 银杯

取得条件：不击倒任何杂兵，只解决 BOSS 通过任意关卡

奖杯说明：由于杂兵是累积 AURA 的必备条件，一般来说只打倒 BOSS 过关会比较吃力。不过若是拿 EASY 难度的广场 BOSS 来开刀的话，就比较轻松了。当然，自由模式下由于接关不限，只要多花些时间大部分 BOSS 都可以打成，不过玩家应尽量选择不太容易打到杂兵的关卡。

ノーコンティニュー 银杯

取得条件：不使用接关在 NORMAL 难度下完成故事模式的全部章节

奖杯说明：若仅为拿此奖杯，可在游戏中注意修复身体部件，保持最佳状态。一旦死亡，必须选择回到选关或标题画面。若不慎选择了接关，千万不要用选项退出该关卡，按下 PS 键关闭游戏方可，否则接关次数会被记录，只能从头开始。

悪意を缠わぬ者 银杯

取得条件：不使用恶意形态完成故事模式的“再诞篇”章节

奖杯说明：只要在“再诞篇”最后的“白の间 闭锁空间”关卡，不进入刚刚获得的恶意形态过关即可。

オールS 银杯

取得条件：将 NORMAL 难度的全部关卡获得 S 评价

奖杯说明：和 PS3 版不同，该奖杯可以在故事模式和自由模式之间累积。玩家可以在自由模式选关画面的“预言者藏书”确认故事模式中未取得 S 的关卡，从而进行补完。要注意的是，若想要在故事模式中达成条件，碰到过关评价非 S 的情况，不要按掉评价结算画面，需按下 PS 键关闭游戏再重开，否则会自动保存。

顺便要说的是，若全程于故事模式达成全 S，解除奖杯的时机是“狭间の领域”关卡之后，最后的“白の间 闭锁空间”是不算在内的。但也亦有极少数玩家反映在狭间后没有解除，若出现这种情况再把闭锁空间达成 S 评价就可以了。

ノーリペア 金杯

取得条件：不使用身体修复和接关在 NORMAL 难度下完成故事模式的全部章节

奖杯说明：虽然在游戏的奖杯说明上没有提及，但接关也是不行的，因此算是本作中要求最高的奖杯了，还需要玩家多加练习。若没有十足把握，玩家可以选择一些更加保守安全的打法，来“磨”掉 BOSS。值得注意的是，只有按下 L+ ○并且成功修复身体才会被判为使用过修复，若不小心按了一下，只要赶紧松开按键就没有问题了。

有能力的玩家，可以将上述三个奖杯在同一周目达成，笔者亦建议全 S 最好跟着不修复在故事模式内完成。虽然说自由模式可以用全能力，但是关卡是固定最高难度的，个别关未必比在故事模式前期时好打；而且若能在故事模式做到无修复通关，基本已离全 S 不远了，只要在杀敌效率上稍加努力，就可以一次完成全部条件，正可谓一石三鸟。

本作是光荣的知名历史SLG，内政和军事方面都继承了系列一贯的高门槛特征，从完全的新手到入门需要一定的磨合时间。本篇攻略分为系统介绍、游戏心得和奖杯攻略3个部分，系统介绍将以游戏中最重要的据点菜单为切入点介绍，按照菜单的各项指令带领玩家了解游戏的各项系统。而最后的奖杯攻略则以速攻奖杯为目的，其中一些利用了游戏内自带的编辑功能。

文 胧月　美编 Juxi

SLG	信长之野望 天道 威力加强版			必须记忆卡
	信長の野望 天道 パワーアップキット			573MB
	Koei Tecmo Games	2012年9月27日	日版	1人
零售版：7140日元/下载版：6090日元		无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

游戏概述

本作的主模式有全国和群雄霸权两个，全国模式以全日本为征战版图，玩家可先选择起始年代，再挑选自己喜欢的势力游戏。群雄霸权模式则再现了战国历史上的著名战役或对峙局面，登场大名往往只有2~5个，玩家要以有限的领土和资源统一地方，类似棋类游戏中的残局。群雄霸权模式的场面固然没有全国模式宏大，不过可以让便捷地试验多种玩法。另外由于PSV机能所限，当玩家在全国模式中占领了大部分的日本领土后，派兵出征时会导致拖慢的情况出现。无论哪个模式，基本进行方式均为先通过内政强化国力，等国力强大后去夺取其他国家的集落和据点，不断扩大领土。

操作指南

键位	功能
左摇杆	移动光标
右摇杆	调整上下和左右视角
方向键	←→为切换据点和部队的一览菜单，↑↓为选择具体的据点和部队
L	启用快捷菜单
R	将视野切换到以方向键选定的据点或部队上/编成部队时为全选
□	快速对方向键选定的据点或部队下达指令
×	取消/长按×后能快速移动光标
○	对光标选择的目标下达指令/地图上长按○并使用左摇杆可模拟鼠标对部队的框定操作
△	确定。一些需要“○+确定”完成的操作，可直接使用△键来快捷完成
SELECT	查看帮助和术语解说
START	调出菜单，进行存档、读档、游戏编辑等功能
L+□	查看事件履历/编成部队时为将武将剔除出部队
L+×	查看游戏中的各项情报。在各选单下使用时，为打开该选单下的选项一览
L+△	编成部队时令兵力达到武将能够率领的上限值，但不得超过该据点的总兵量

武将和家宝编辑

武将编辑可分为史实武将编辑和自创武将编辑，史实武将的编辑项目非常多，不过惟一不可编辑的、同时也是对奖杯获得最重要的影响项目是出现据点。自创武将的编辑则相当自由，需要注意一下的是名字的字数限制，无法随心所欲地填写自己喜欢的所有角色的名字。家宝编辑的作用相对没有武将重要，不过可以任意取名依然是乐趣所在，如“酱油”、“三鹿”等。

游戏内的编辑功能

本作的成就系统放在光荣的历史SLG中看并不算困难，究其原因便得益于这近似作弊的游戏内编辑功能。在游戏进行过程中，按下START键选择“ゲーム中编集”，可对游戏中的各项数据予以自由编辑。编辑功能包括势力编辑、据点编辑、部队编辑、家宝编辑、武将编辑、姬编辑和姬武将变换共7项。其中某些编辑项目非常影响平衡性，想要好好体验游戏乐趣的玩家最好不要用。如果以获得奖杯为目的，该功能可谓攻关利器，详细用法会在后文的奖杯攻略部分予以说明。

势力编辑：对势力的金钱、兵粮、技术和文化予以编辑，需要注意的是文化编辑一项，如果玩家没有足够的文化设施予以支撑，即便将文化全部改出来也无法使其正常发挥功用，必须建造对应数量的文化设施。

据点编辑：对选定据点的名称、读法、建设情况、耐久、士气、斗志、兵力、伤兵数、军马数、铁炮数和各种兵器数予以编辑。当玩家想攻克某个据点又觉得很难啃时，可直接将该据点的城池耐久、兵力和士气降到0。再次申明，出于游戏乐趣，不鼓励大家无克制地编辑。

部队编辑：对出征部队的兵科、兵力、士气、斗志予以编辑。最立竿见影、也是最“无耻”编辑项目，可以让我方任何一支部队处于打不死的小强状态，并且通过编辑部队的兵数达到自行募兵的效果。

家宝编辑：编辑家宝的名称、读法、种类、等级、产地、拥有势力和拥有武将。

武将编辑：对武将进行各项编辑，同样是非常无耻的编辑之一，玩家可以直接将敌方武将的所属地编为本国据点，这样就等于直接让敌方武将加入我方了。同样也可以让浪人直接成为我方家臣，不过无法直接让俘虏加入。如果部分俘虏直接难以收服，可以先将其释放，成为敌国的家臣或浪人，然后再通过编辑功能加入我方。

姬编辑：必须有成年且未婚的姬才能执行。

姬武将变换：必须有成年且未婚的姬才能执行，让姬转变为武将。

攻略指南

内政篇

金钱和兵粮是游戏中最为基本的两项物资，一切经济活动都需要消耗金钱，而任何派遣兵队在外的活动都要消耗兵粮。内政以据点为基本实施单位，其目的为：扩大据点的金钱收益、扩大据点的兵粮收益、资源交换、增添据点设施、攀升科技树。内政的指令菜单从上往下依次为：开发、研究、改筑、修复、卖买、振兴，一共6项，下面依次介绍其作用。

开发

在隶属于该据点的集落里建造各种内政设施，集落包括村落、商人町、武家町、匠ノ町，这四种集落上各自允许建造的设施有所区别，详细见下文。需要特别注意的是，集落相当于地皮，并不能直接发挥功能，只有建造了设施后才会造成收益。无主的集落需要先从据点内派出工作队占领，然后才能利用。与其他三种集落不同的是，匠ノ町除了充当地皮外，还是研究进行技术研究的前提条件。开发可由1～3名武将执行，武将的政治值越高，开发速度越快；3名武将的开发速度自然也要优于1名武将。集落可以通过“所属变更”来变更其隶属的据点。

集落名	对应允许建造的设施
村落	畑、牧场、汤治场、寺、水田、渔户
商人町	市、商馆、锻冶场、忍の里、茶室
武家町	兵舍、道场、牧场、汤治场、公家馆
匠ノ町	商馆、道场、锻冶场、工房、忍の里、教会、水田、渔户

※注意村落和匠ノ町两处的水田和渔户是绝对不可能在同一个集落内实施的，即可以建水田的集落无法建渔户，可以建渔户的集落无法建水田。

各设施详细说明

市：造价200，一个市在每个季节带来600的金钱收益。

商馆：造价1400，一个商馆在每个季节带来800的金钱收益，并且为据点提供一个实施“卖买”指令的空间。“卖买”的实行次数与据点拥有的商馆数相等。

畑：造价100，一个畑能在每个季节带来400的兵粮收益。

渔户：造价800，一个渔户能在每个季节带来500的兵粮收益。

水田：造价1800，一个水田能在每年秋季带来1800的兵粮收益。（研究了“二期作”技术后，水田可在每年的春秋两季各收获一次。）

兵舍：造价400，据点拥有的兵舍每增加一个，在执行“募兵”指令时就能多征得120人。

道场：造价1600，据点拥有的道场每增加一个，在执行“募兵”指令时就能多征得150人。

牧场：必须掌握“牧场”技术后才能建造，造价400，是生产军马的必要设施，每个牧场的军马基本生产量为80。

锻冶场：必须掌握“铁炮锻冶”技术后才能建造，造价500，生产铁炮的必要设施，每个锻冶场的铁炮基本生产量为60。

工房：造价1000，生产破城槌、攻城橹、大筒这三种兵器的必要设施。每个工房能为据点多提供一次生产兵器的指令机会。

忍の里：造价500，防止对应据点中的俘虏逃跑，并且提升对敌方计略的阻止率，降低“一揆”（民忠低于90时出现的集落失控）的发生率。当一个据点拥有3个忍の里时，民忠在80～90之间也很少会发生一揆。

汤治场：造价200，提升负伤武将和伤兵的回复速度。

茶室：造价600，每个茶室能提升本国3点的名声值。此外，茶室是振兴武家系“文化”的前提建筑，并且能吸引茶人来访，从茶人处购买家宝（提升统率、武勇或政治）。

寺：造价600，每个寺能提升本国3点的名声值。此外，寺是振兴寺社系“文化”的前提建筑，并且能吸引僧侣来访，从僧侣处购买家宝（提升兵种适应性、知略、政治，或延长武将的寿命）。

公家馆：造价600，每个公家馆能提升本国3点的名声值。此外，公家馆是振兴公家系“文化”的前提建筑，并且能吸引公家来访，从公家处获得提升统率或政治的官位。

教会：造价600，每个教会能提升本国3点的名声值。此外，教会是振兴南蛮系“文化”的前提建筑，并且能吸引南蛮人来访，从南蛮人处购买提升武勇、知略、政治、弓适应性或兵器适应性的家宝。

※由以上设施可以看出，村落的主要功用是收获兵粮，商人町为收获金钱，武家町主要用以增兵，而匠ノ町能够建造的设施种类最多，是最为灵活的集落。

节气事件

一揆

受到敌势力的扇动，或者据点的民忠低于80时（研究技术“刀狩”后可低至70），其支配下的集落有一定几率发生。一揆发生后，起义的民兵会破坏集落里的设施，当没有设施可破坏时，民兵会撤去集落与据点间的街道，令其变为无所属状态。一揆发生的过程中，玩家无法在该集落上开发，向发生地派遣工作队可将起义民兵镇压下去。

丰作

9月发生，收获量变为2倍。

凶作

9月发生，收获量变为1/2，可以用技术“品种改良”来防止。

疫病

9月发生，据点兵力减少30%，可以用技术“新药”来防止。

豪雪

限定在虾夷、陆奥、出羽、北陆、甲信5个地区发生，从2月开始持续到3月来临，发生过程中中途所有部队的移动速度减半。

研究

发展足轻、骑马、弓、铁炮、兵器这五种兵科、以及牧农和内政，共7个系统的科技树，即研究游戏中的“技术”。注意这里的“科技树”说法是便于大家理解，这些技术虽然每个系列都有1～3的三个等级区分，但并不要求玩家按顺序从低到高发展。研究任意一项技术均取决于3个要素：1.拥有匠ノ町，且匠ノ町自身的技术水准不低于要研究的目标；2.拥有足够的金钱，水准1耗费10000，水准2耗费20000，水准3耗费50000；3.部分技术有资源要求，我国的领土内需要有对应、且尚未被其他技术占用的资源集落。资源分为铁、木材、马、皮布4种，这4种资源分布在特定的资源集落里。以实例来分析：“速射法”的技术水准为3，必要资源为木材和皮布，那么玩家的领土内就必须要有——一个空闲的匠ノ町3、50000金钱、一处木材资源和一处皮布资源。

技术的种类

分为通常技术、恒久技术、共有技术和独自技术4种。

通常技术：在对应的水准等级匠ノ町研究，当率先于其他势力研究出一项新技术时，可提升我国的名声。

恒久技术：在游戏初始或通过固定剧情获得的技术，一旦获得就会永久保留。

共有技术：在参加了包围网的前提下，能够使用包围网其他成员国的技术，一旦包围网解体，共有技术也随之消失。势力的独自技术不在共享之列。当玩家通过“振兴”获得“古今传授”的文化后，也能使用同盟国的技术。

独自技术：部分大名在满足一定条件后获得的技术，一旦获得就会永久保留。关于独自技术的详细解说请参见后文。

技术一览表

足轻系

技术名称	水准等级	必要资源	推荐度	效果	备注
草鞋	1	–	★★★★★	足轻队机动力+4	必须研究，足轻队使用率极高，同时也方便兵力输送
三间枪	1	–	★★★★	足轻队攻击力+4	足轻队的初始攻击力很低，如果以足轻为主力则必须研究
腹卷铠	2	皮布	★★★★	足轻队守备力+4	以足轻为主力则必须研究
革足袋	2	皮布	★★★★★	足轻队机动力+6	与“草鞋”同理，必须研究
阵羽织	2	皮布	★★	足轻队受到弓战法的伤害减半	派上用场的机会不多，面对以弓为得意兵科的大名可以一用
胴丸	3	皮布，马	★★★	足轻队受到足轻战法的伤害减半	还算可以的技术，在野战的足轻对足轻的战斗中有用
仁王具足	3	皮布，铁	★★★★	足轻队受到骑马战法的伤害减半	骑马队的攻击力很高，推荐研究
当世具足	3	皮布，铁	★★★★	足轻队守备力+8	以足轻为主力则必须研究
胁枪	3	皮布，木材	★★★	足轻战法威力+20%	以足轻为主力则必须研究
军太鼓	3	皮布，木材	★★★	足轻队斗志上升量增加	以足轻为主力则必须研究

骑马系

技术名称	水准等级	必要资源	推荐度	效果	备注
牧场	1	–	★★★★★	允许开发“牧场”并生产军马	虽然军马可以通过买卖获得，但生产的性价比更高
马上枪	1	–	★★★★	骑马队攻击力+4	以骑马为主力则必须研究
马面	2	马	★★★★	骑马队守备力+8	骑马队的弱点是防御力，该技术可予以弥补
蹄铁	2	马	★★★★	骑马队机动力+6	将骑马队原先就很高的机动力发挥到极致
母衣	2	马	★★	骑马队受到弓战法的伤害减半	派上用场的机会不多，面对以弓为得意兵科的大名可以一用
马铠	3	马，皮布	★★	骑马队受到足轻战法的伤害减半	本身就有兵种优势，意义不算很大，不过考虑到面对足轻的机会非常多，有闲有钱的话可以习得一下。
耳覆い	3	马，皮布	★★★	骑马队受到骑马战法的伤害减半	在同兵种交战时获取优势
马上组打	3	马，铁	★★★★	骑马队攻击力+8	将骑马队高攻低防的特性发挥到极致
朱涂具足	3	马，皮布	★★★	骑马战法威力+20%	以骑马为主力则必须研究
旗指物	3	马，木材	★★★	骑马队斗志上升量增加	以骑马为主力则必须研究

弓系

技术名称	水准等级	必要资源	推荐度	效果	备注
轻弓	1	–	★★★	弓队机动力+6	选择擅长弓系的大名，如今川、毛利、六角则推荐研究
矢衾	1	–	★★★	弓队、攻城橹攻击力+8	
步盾	2	木材	★★	弓队守备力+4	以弓队为主守城的话则必须研究
远矢	2	木材	★★★★	弓队、攻城橹射程+1	
竹束	2	木材	★	弓队受到弓战法的伤害减半	基本无用
弓骑马	3	木材，马	★★	允许编成新兵种“弓骑马”	虽然能提升防御力和机动力，但弓队本身攻击力低，并不太推荐
速射法	3	木材，皮布	★★★★★	弓队、攻城橹的攻击间隔-5	攻击频率立竿见影地提升，快速攻击的同时也能带来斗志上升量增加的效果
避来矢	3	木材，铁	★	弓队守备力+8	用处不大，仅在对远程兵种时派上点用场
横矢	3	木材，皮布	★★★	弓战法威力+20&	以弓、攻城橹为主力则必须研究
破魔弓	3	木材，皮布	★★★	弓队、攻城橹斗志上升量增加	以弓、攻城橹为主力则必须研究

铁炮系

技术名称	水准等级	必要资源	推荐度	效果	备注
铁炮锻冶	1	–	★★★★★	允许开发“锻冶场”并生产铁炮	必须研究
散弹	1	–	★★★★	铁炮队攻击力+8	以铁炮为主力则必须研究
金创医术	2	铁	★★★★	铁炮队守备力+8	提升铁炮队的防御力，以减少不必要的肉盾部队编成
早合	2	铁	★★★★	铁炮队机动力+6	如果小队中有肉盾部队拖移动速度的后腿则基本没用，长距离移动时必备，推荐在游戏中期获得
火药改良	2	铁	★★★★	铁炮队射程+1	以铁炮为主力则必须研究，能更为迅速地消灭企图接近的近程部队
铁盾	3	铁，皮布	★★★	铁炮队受到弓、铁炮战法的伤害减半	少数能削减铁炮战法威力的技术
马上筒	3	铁，马	★★★★	允许编成新兵种“骑马铁炮”	提升铁炮队的防御力和移动力，也可用以高速输送军马和铁炮资源
连式铳	3	铁，皮布	★★★★★	铁炮队攻击间隔–10	攻击频率立竿见影地提升，快速攻击的同时也能带来斗志上升量增加的效果，令铁炮队的攻击力更胜于骑马队
阵押	3	铁，马	★★★	铁炮战法威力+20%	以铁炮为主力则必须研究
半钟	3	铁，木材	★★★	铁炮队斗志上升量增加	以铁炮为主力则必须研究

兵器系

技术名称	水准等级	必要资源	推荐度	效果	备注
安宅船	1	–	★	允许使用安宅船	本作没有海战，几乎无用
攻城橹	1	–	★★★★	工房允许生产攻城橹	攻城橹防御力很高，与防御阵型配合的攻城效果很好
台车	2	马	★★★★★	兵器机动力+6	可弥补兵器类的龟速移动
水密隔壁	2	木材	★	舰船受到的弓、铁炮战法伤害减半	几乎无用
铁甲船	2	铁	★	允许使用铁甲船	几乎无用
大筒	3	木材，铁	★★★	工房允许生产大筒	大筒对城、砦的破坏力强
车盾	3	皮布，铁	★★★★	兵力守备力+10	进一步强化攻城橹，使用大筒作战也必须要研究
制铁法	3	皮布，铁	★★	破城槌、大筒的破坏力+10	锦上添花的技能，如果资源不够不一定要第一时间研究
施条炮	3	木材，铁	★★★★	大筒射程+1	与炸裂弹配合能大幅提升攻城效率
炸裂弹	3	木材，铁	★★★	大筒攻击力+20，破坏兵器和舰船	守城时能快速破坏敌方的攻城兵器，与炸裂弹配合能大幅提升攻城效率

牧农系

技术名称	水准等级	必要资源	推荐度	效果	备注
草肥	1	–	★	畑收入+10%	畑自身的收获量少，增加量也少，不是很有用
新药	1	–	★★★	不受疫病干扰	疫病发生后会令士兵减员，并且取消节日的发生，在建好“大社”后务必研究
刀狩	2	铁	★★★	民忠高于70时不会自行发生一揆	缺点是对计略“扇动”无效
品种改良	2	马	★★★★	水田收入+5%，不受凶作干扰	水田是本作的主要兵粮设施，研究尽早研究。凶作发生后会取消节日的发生，在建好“大社”后务必研究
检地	2	木材	★★★	畑、水田收入+5%	主要对水田有显著效果
灌溉	3	马，皮布	★★★	水田收入+10%	在研究完“二期作”后最好能尽快研究
地引网	3	皮布，铁	★★	渔户收入+15%	选择临海据点较多的势力时会比较有用
马防疫	3	马，皮布	★★★	牧场军马生产量+50%	
二期作	3	马，铁	★★★★★	让水田在春季也能收获一次	令水田收益成倍提升的技术，由于长期行军会消耗大量兵粮，因此在战争规模扩大的游戏中后期可谓必备
兵农分离	3	马，铁	★★	全年均可执行“募兵”指令	频繁募兵会导致民忠降低，如果做好了一揆的对策准备，不妨研究

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

内政系

技术名称	水准等级	必要资源	推荐度	效果	备注
矿脉调查	1	–	★★★★★	能通过探索发现金山和银山	领土内部或周边如果有金山、银山资源，建议初期就研究
木版印刷	1	–	★★★	技术研究的时间缩短	能提升所有技术的研究速度，对于寿命较短的大名家较为重要
番匠	2	木材	★★★	军事设施的建筑、修复时间缩短，允许对据点进行石垣改筑	石垣对弓和铁炮的抗性高，可大幅提升据点防御力，在敌势力进攻激烈的中后期非常有用
挽割制材	2	木材	★★★★★	缩短开发、改筑、修复的时间，允许对据点进行高层天守改筑	令内政实施速度全面提升，极为珍贵的技术，必须尽早研究
弓狭间	2	木材	★★★	军事设施橹和砦的射程+1	在振兴了南蛮系文化后军事设施的用处会非常高，该技术的含金量也会随之提升
传马制	3	马，皮布	★★★	输送队、工作队机动力+6	节省输送和工作的行路时间，不过由于手动操作可编成骑马或骑马铁炮以进军的方式来输送物资，所以用处没有想象中那么大
携行食	3	马，皮布	★★★	输送队兵粮消费减半	后期大幅输送兵力时较为有用
割符	3	木材，皮布	★	商馆的购买价格降低50%	商馆本身的价格就很高，只能在需要大量征集兵粮的后期才有用
制图	3	皮布，铁	★★	锻冶场的铁炮生产量+50%	铁炮的生产量虽少，但由于是远程攻击兵种，消耗也不多，属于锦上添花型的技术
关所撤废	3	木材，铁	★★★★	市和商馆的收入+20%	本作对金钱的需求量很大，是初期就要投入开发的优秀技术

势力固有的独自技术

部分大名拥有其独一无二的技术，其获得方法为：成功研究出该特殊技术所属系统内的任意7项技术（“龙骑兵”和“国崩し”有特定的前提技术），且时间推进到下个月开始。以下就列出拥有这些特殊技术的大名家，并对技术的特性予以讲解。由于独自技术没有对应的匠ノ町和资源，只要学会后就永久获得。

技术名	对应大名	必要技术	推荐度	效果	备注
大返し	羽柴（丰臣）家	足轻系	★★★★★	全兵科机动力+2	非常实用，能运用在战斗、移动、输送等多个方面
三河魂	松平（德川）家	足轻系	★★★	防止足轻队的阻止和动摇效果	确保足轻队移动时不受干扰，在撤退和输送时较为有用
风林火山	武田家	骑马系	★★★	防止骑马队的阻止和动摇效果	确保骑马队移动时不受干扰，不过作用与战法“不动之备”略有重复
六文钱	真田家	骑马系	★★★★★	全兵科斗志上升量提升	在野战、攻城、守城时都能发挥作用，配合高威力战法的武将能快速压倒敌人
军神	长尾（上杉）家	骑马系	★★★★★	骑马战法的连携确率+20%	同样在野战、攻城、守城时都能发挥作用，令原先就非常强大的骑马队更加剽悍
与一の弓	今川家	弓系	★★★★	弓战法的连携确率+20%	在野战、攻城、守城时都能发挥作用，搭配攻城橹使用效果更好
百万一心	毛利家	弓系	★★	防止弓队的阻止和动摇效果	对攻城橹无效，不算太实用
三段构え	织田家	铁炮系	★★★★★	铁炮队的攻击间隔–5	非常强大，适合所有作战范围，与连式铳配合如虎添翼
龙骑兵	伊达家	铁炮系	★★★★	骑马铁炮队的攻击+4、守备力+4（必须先习得“马上筒”技术）	足以跟三段构え、远当て相抗衡的强力技术，虽然骑马铁炮的成本较高，可一旦顺利组建出部队，将异常强大
猿叫	岛津家	铁炮系	★★★	铁炮战法发动时附加效果的发生确率+20%	适合拥有上位铁炮战法的武将用，搭配战法“舍奸”以及岛津的诸势力关破忍者众会有极为明显的效果
辻说法	本愿寺家	铁炮系	★★	防止铁炮队的阻止和动摇效果	对于远程攻击的铁炮队不是很实用
远当て	铃木家	铁炮系	★★★★★	铁炮队射程+1	非常强大，配合火药改良能在射程外对敌方的防御建筑予以拆除
国崩し	大友家	兵器系	★★★	大筒攻击速度–10（必须先习得“大筒”技术）	拆除设施的强力技术
一领具足	长宗我部家	牧农系	★★	执行“募兵”指令时效果+30%	研究出该技术后应该已经到了中后期，意义不大
总构え	北条家	内政系	★★	己方据点受到的战法损害减半	仅在守城时有效，意义不大

技术水准要求与技术转移

每个匠ノ町后面的数字即代表其技术水准，如果要研究水准3的技术，那只有“匠ノ町3”字样的才符合条件，但是对于水准1的技术，那么匠ノ町1/2/3均可符合要求。一个匠ノ町只能研究一项技术，且该项技术即使研究完毕，也必须占用该匠ノ町，一旦此匠ノ町被其他势力占领，那么我国就会失去此项技术，必须重新研究才能再次掌握。不同的匠ノ町之间可以通过点击匠ノ町后选择“技术移转”来转移技术的位置，比如玩家在某个匠ノ町3上研究了一项水准1的技术，之后可以将该技术转移到自己领地内其他的匠ノ町1上，腾出匠ノ町3的空位以便研究高级技术。

改筑

游戏中的据点分为本城和支城两种类型，本城规模较大，而改筑则是本城的专用内政指令。改筑能通过花费金钱对本城的天守、城门、塀和其の他4种地方予以强化。本城又有山城和平城的区别，只有平城可改筑四层天守。改筑时需要优先从天守开始，因为不管耐久和防御有多高，不能发动战法的据点只是在被动挨打。

天守

可改筑的项目有：御殿（基本守备力+16，发动战法“投石”），三层天守（必须研究完技术“挽割制材”才能改筑，基本守备力+32，发动战法“热汤”），四层天守（三层天守完成后才能在平城类的本城上改筑，基本守备力+48，发动战法“焙烙”），巨城（仅在小田原城、观音寺城和石山御坊三处可以改筑，且需要发生了特定的剧情，基本守备力+64，发动战法“焙烙”，且对敌方战法的阻止率上升）。

城门

可改筑的项目有：栋门（据点基本耐久+3000），铁城门（栋门完成后才能改筑，据点基本耐久+6000）。

塀

可改筑的项目仅有石垣（必须研究完技术“番匠”后才能改筑，令据点防止弓和铁炮的攻击，并且受到弓和铁炮战法的伤害减半）。

其の他

可改筑的项目仅有二の丸（据点基本耐久+8000）。

修复

修复据点的耐久值，在攻打下敌方的据点后几乎都会用到。修复前可选择修复量，一般而言直接修复到满即可，当然消耗的时间也最长。

卖买

据点支配下的集落里必须有“商馆”设施才能实行该指令，卖买可进行的项目有以下4种：兵粮换钱、钱换兵粮、钱换军马和钱换铁炮。这四种交易的市场价格会持续变动，政治值越高的武将，在进行交易时能实现更多的交易量，提高交易的效率。每执行一次卖买指令都会暂时占用一个商馆，同一时间内执行卖买执行的次数不得超过该据点拥有的商馆数，也就是说，假设据点的集落里一共有4个商馆，那么玩家在同一时间能执行的卖买次数最多只有4次，之后要等交易结束，实行武将返回后才能再次进行卖买。

振兴

振兴武家、公家、寺社和南蛮4种文化，是除“研究”外的另一种科技树。每一种文化都有其对应的系统建筑，分别是：武将→茶室、公家→公家馆、寺社→寺、南蛮→教会。系统建筑是进行文化振兴的前提，如寺社文化“宿院佛师”其必要设施是“4（寺）”，即表示玩家的领土内的寺设施不得少于4，才能进行振兴。而振兴完毕后如果因为军事行动使得寺的数量少于4，则此文化会暂时失效，且对应的文化设施会强制撤除。好处是一旦玩家重新将对应的系统建筑补到规定数目，便可立即恢复文化——即玩家可将系统建筑视为文化的能源供应处，不过被撤除的文化设施需要重新建设。

伴随振兴而开放的科技树较为纷杂，总体有如下几种：1.允许建筑特定的文化设施；2.开放“人才篇”的“教练”指令；3.开放“朝廷篇”的各项指令；4.带来各种有利的辅助效果。其中文化设施的建设与普通的集落开发不同，需要另外使用“军事篇”下的“工作”指令，且每种文化设施在全国范围内只允许建造一个。既然同样是科技相关，此处就将其与“研究”予以对比。

研究与振兴的异同

	研究	振兴
必要准备	金钱、匠ノ町、对应资源	金钱、对应的系统建筑（茶室、公家馆、寺、教会）
遭到破坏的方式	对应的匠ノ町或资源被敌势力占领	系统建筑所在集落被敌势力占领
遭到破坏后的恢复方式	重新研究	无需重新振兴，只需再弥补上足够的系统建筑即可
是否可同时进行	可在不同的据点执行各自的技术研究	一个势力在同一个时间段里只可振兴一种文化

文化一览表

武家文化

文化名称	必要茶室数	费用	前提文化	效果
八幡宫	4	1000	–	可建造文化设施“八幡宫”
兵法	12	10000	八幡宫	足轻战法的附加效果发生率上升，教练项目“剑术”实行可能
竞べ马	12	10000	八幡宫	骑马战法的附加效果发生率上升，教练项目“马术”实行可能
五射六科	12	10000	八幡宫	弓战法的附加效果发生率上升，教练项目“弓术”实行可能
武士道	20	15000	兵法+竞べ马+五射六科	让文化设施八幡宫的效果遍及全领土
技芸	4	3000	–	教练项目“鹰狩”、“能乐”实行可能
演芸	4	3000	技芸	教练项目“歌会”、“茶会”实行可能
射法百般	12	10000	演芸	铁炮队据点的攻击力上升，教练项目“炮术”、“设计术”实行可能

公家文化

文化名称	必要茶室数	费用	前提文化	效果
浪士斡旋	4	1000	–	开放朝廷指令“斡旋”
古今传授	4	3000	浪士斡旋	允许使用同盟国的技术
招待作法	8	5000	古今传授	开放朝廷指令“招待”
殿上仪礼	8	5000	招待作法	送还俘虏时获得的名声上升
和解礼法	12	10000	殿上仪礼	开放朝廷指令“和解”
仲立礼式	12	10000	和解礼法	开放朝廷指令“仲立”
勤皇论	16	15000	仲立礼式	开放朝廷指令“朝敌”
聚乐第	16	15000	勤皇论	可建造文化设施“聚乐第”

寺社文化

文化名称	必要茶室数	费用	前提文化	效果
宿院佛师	4	1000	–	村落开发速度翻倍
大社	8	3000	宿院佛师	可建造文化设施“大社”
五重塔	8	3000	宿院佛师	可建造文化设施“五重塔”
黄金大佛	12	10000	五重塔	可建造文化设施“黄金大佛”
镇守祭	8	10000	大社	增加节日发生次数，令铁炮和军马的生产量变为1.5倍
财神祭	8	10000	大社	增加节日发生次数，令金钱收入变为1.5倍
丰穰祭	8	10000	大社	增加节日发生次数，令兵粮收入变为1.5倍
信仰传播	24	15000	镇守祭/财神祭/丰穰祭	让节日必定在己方领土的所有据点发生

南蛮文化

文化名称	必要茶室数	费用	前提文化	效果
西洋建筑	4	1000	–	提升军事设施砦、橹、狼烟台的耐久
近代战斗	8	5000	西洋建筑	砦和橹进行铁炮攻击
城塞	16	10000	近代战斗	可建造文化设施“城塞”
要塞圣堂	16	10000	西洋建筑	可建造文化设施“要塞圣堂”
洗礼	4	1000	–	降低己方受到攻击战法而陷入状态异常的几率
教会堂	8	5000	洗礼	可建造文化设施“教会堂”
骑士道	12	10000	教会堂	据点和设施的攻击间隔缩短
救济思想	12	10000	教会堂	据点的斗志上升量和战法攻击力均获得增加。

文化设施一览

文化设施名称	效果
八幡宫	设置八幡宫的据点以及其周围据点范围内，我方战法引起的异常状态能蔓延给敌方的多个编队。茶室的数量越多，异常状态蔓延的编队数也越多。
聚乐第	支配下的诸势力全部变成“抱え众”，公家馆的数量越多，委托诸势力所要支付的金钱越少。
大社	己方领土内随机发生节日事件，寺的数量越多，邻接据点范围内的节日发生率越高。
五重塔	武将的忠诚或据点的民忠很低时，也不会受到敌方策略的影响。寺的数量越多，对忠诚和民忠的下限要求也越低。
黄金大佛	募兵量上升，寺的数量越多，募兵量越多。
城塞	令效果范围内敌方部队的移动速度下降，并对他们予以铁炮攻击。教会的数量越多，铁炮的威力越大。
要塞圣堂	令效果范围内敌方部队的士气下降，并对他们予以弓箭攻击。教会的数量越多，弓箭的威力越大。
教会堂	在攻击据点或设施后将敌方的伤兵收为己有。教会的数量越多，收编的人数越多。

军事篇

游戏的目标毕竟还是统一领土，所有的资源积累、攀登的科技树，可以说最终都是为战争打基础。点击每个据点后选择第二项“军事”，便可展开各种军事活动。

出阵

编制部队并出征，每支部队最多编制5名武将。一支部队中编入的武将超过3名时可形成阵型，相比不能形成阵型的单武将部队，任何阵型都是完全的正面效果，所以出征时尽量不要单枪匹马。另外两名武将是无法编成部队的，只能1人或3人以上。出阵的部队名字左边的菱形方块代表当前的士气，蓝色时为最高，红色最低；部队上方的数字代表该部队编入的总兵量，战斗过程中不论敌我双方，只要士气和部队人数其中有一项降到0，该部队即被击破。

在武将的各项能力中，统率、武勇、知略、兵科适性和战法这5项参数直接决定其战斗能力，下面就介绍一下这5项能力在战斗中的作用。（注意：统率和知略在非战斗状况下也影响着其他方面的能力，系统地会在“人才篇”予以介绍。）

统率：决定武将的带兵数。除统率值外，给武将赋予特定的役职也可以提升带兵数，关于役职会在后文的“赏罚篇”予以解说。看到这里的玩家可以简单记忆为“统率值越高、役职等级越高，武将的带兵量就越多”。

武勇：武将自身的战斗能力，决定着战法的威力。在选择将领出征时，需要考虑好统率与武勇的平衡关系，有些剑豪系武将虽然武勇值非常高，但带兵量不多，所以整个部队的续航能力并不一定比武勇虽低但统率值高的武将好。

知略：使用“计略”和妨害系战法的成功率上升。

兵科适性：武将对各兵种的适应性，适应性分为足轻、骑马、弓、铁炮和兵器五种，其中弓适应性对应了弓和弓骑马两个兵科，铁炮适应性对应了铁炮和铁炮骑马两个兵科，而兵器则对应破城槌、攻城橹和大筒。兵科适性越高，在率领该兵种时能获得更高的攻击力和守备力的加成，同时提升战法的威力和连携几率。

战法：必杀技，每名武将仅能掌握一种。战法按类别可为足轻、骑马、弓、铁炮、妨害、回复、兵科强化、全体强化、据点战法共9类，每一类的战法里也有威力高低之分，强力的武将在率领适应性高的兵种时，配合强力战法将相当强势。

兵科适性的具体影响

兵科级别	攻击力补正率	守备力补正率	战法威力补正率	战法连携率
S	20%	20%	500%	30%
A	15%	15%	400%	20%
B	10%	10%	300%	15%
C	5%	5%	200%	10%
D	0%	0%	100%	-120%

※从上表可以看出，兵科适性对一支部队在全方位上都有强烈的影响，其中特别要注意的是战法连携率一项，率领适性为D的兵科作战时，即使配合上提升连携率的阵型、战法和独自技术都无法将发动几率提升到0以上，因此注定无法参与连携。

战法

武将特有的必杀技，每名武将只能掌握一种，可以通过“教练”（详细参见“人才篇”中对应标题）和神器来更换。本作中直接造成伤害的攻击系战法相比辅助系的要更为实用。除此之外，兵科强化系战法的持续效果统一为10天，全体强化系的持续效果统一为20天，受到强化的部队攻击力变为1.3倍，破坏力（指攻城类兵器）变为1.6倍，战法威力变为1.5倍。对于附带特殊效果的攻击系战法，只要我国有与其形成对抗的技术，便可完全防止追加的特殊效果，如只要拥有技术“马铠”，骑兵队就能防止“枪衾”系追加的特殊效果。

战法连携

组好阵型出阵后，与敌方交战时能够消耗积累的斗志槽即可发动战法。其中在发动直接造成伤害的战法时，队伍里相同兵科的其他武将会有一定几率参加连携，参与连携的武将越多，战法的威力补正也越高，具体是每名武将可带来25%的威力加成，即——无连携（威力100%）、二人连携（威力125%）、三人连携（威力150%）、四人连携（威力175%）、五人连携（威力200%）。鉴于此，原则上一个部队里全部为同一兵种则有机会将战法威力提升到最高，不过实际战斗时兵种单一的部队容易受到战法“同讨”的强烈打击，具体编制还需根据实际情况来灵活把握。

战法连携的几率受到兵科适性、阵型（鹤翼の阵：战法连携率+30%）、强化系战法（霸王之备：战法连携率+20%）以及部分独自技术（军神：骑马队战法连携率+20%；与一の弓：弓队战法连携率+20%）的影响。

部队的状态异常

作战中途受到敌方的计略，或是受到附带特效的战法影响，部队会进入异常状态。受到战法影响时，战法的等级越高，附加异常状态的几率也越高。异常状态有以下四种：

状态	内容
足止	移动速度大幅下降
动摇	移动速度大幅下降，无法发动战法，无法积攒斗志槽。此外无法防御妨害系战法，受到的妨害也会变本加厉
混乱	无法进行一切行动，部队能力下降，无法积攒斗志槽
恐慌	无法进行一切行动，部队能力下降，无法积攒斗志槽，士气下降速度变快。此外如果是处于交战状态，兵力会自行减少

工作

编成工作队，进行敷设、建筑、筑城、补修、撤去、移动6项行动。工作队虽然表面看与出阵一样，都是武将带兵出城移动，但工作队只能由一名武将率领，其的命名方式是“××××队”，而出阵的部队命名方式是“××××势”，很好辨认。工作队相当于工兵部队，虽然直接交战的能力很低，却能夺取敌方的集落，建造各种防御措施。工作队的人数越多，作业速度也越快，同时消耗的兵粮也更多。

敷设

向集落铺设街道，街道是占领无所属状态的集落的必要条件，首先需要从据点派工作队铺好通往集落的街道，然后让工作队沿着街道移动到集落内部，即可对集落予以占领。

建筑

修筑各种军事和文化设施，包括橹、狼烟台、砦、阵屋、兵粮库、八幡宫、聚乐第、大社、五重塔、黄金大佛、城寨、要塞圣堂和教会堂。其中从八幡宫开始的8种均属于文化设施，在“内政篇”的“振兴”部分已有其功能介绍。

橹：自动对范围内的敌部队予以弓箭攻击，不受弓系列技术的影响，但可以通过“弓狭间”来提升射程。研究了南蛮文化“近代战斗”后，橹会转为铁炮攻击，但同样不受铁炮系技术的影响。

狼烟台：对5格以内的敌人发动奇袭，令其发生混乱。奇袭失败后，实施奇袭指令的据点会损失一些兵力。发动奇袭时，据点的兵力必须高于1000，实施武将的统率力高于敌方越多，奇袭成功率越高。

砦：橹的强化版本，占地范围和射程范围更广。

阵屋：让站在阵屋上的部队士气得到回复，最多只能回复到90。

兵粮库：降低范围内我方部队士气的下降速度。

筑城

花费30000金钱为据点修筑支城，每个据点最多能修3个。支城无法像本城一样进行改筑，但是可以发动据点战法“投石”，可用以守护重要的匠ノ町和资源。为支持配属了集落后，其同样可以像本城一样实施内政和军事指令。

补修

修理损伤的军事设施。

撤去

撤销建好的军事设施。

输送

派遣一名武将把据点的兵力、军马、铁炮和兵器等物资送往其他据点，送达后武将会返回原先的据点。输送目标的据点距离越远，送达天数也越多。

募兵

当据点拥有的集落里建有兵舍或道场时，便可在每年的夏冬两季进行征兵，增加据点的军力，募兵的数量由执行武将的统率值决定。研究了技术“兵农分离”后让募兵指令在春秋两季同样可能执行，但是每次募兵都会降低据点的民忠，当民忠低于80时该据点的集落就有几率爆发“一揆”的民兵起义，一揆发生后必须派遣工作队前往镇压，否则该集落的设施会遭到破坏，失去其功能。每个月的初始，民忠都会自动提升4点。

生产

生产军马、铁炮和兵器，其中军马和铁炮在同一据点的同一个时间段内只能执行一次，而兵器（破城槌、攻城橹和大筒）的生产次数则较为宽松，据点拥有的集落里有多少工房，便可以生产多少次。执行生产的武将其生产效率与政治值成正比，政治越高，军马和铁炮的生产数越多，而兵器的生产周期也会越短。生产指令对我国的技术研究、据点的集落内拥有的设施这两项有一定要求，在技术不对应或设施不完善的前提下，是无法执行生产指令的。

生产目标	必要技术	必要设施
军马	牧场	牧场
铁炮	铁炮锻冶	锻冶场
破城槌	–	工房
攻城橹	攻城橹	工房
大筒	大筒	工房

奉行

委任据点内的武将自动执行募兵、生产（仅限于军马和铁炮）指令，为玩家节省大量精力。奉行时需要选择三名武将依次负责募兵、军马生产和铁炮生产，一批生产完毕后会立即接着下一批。其中自动募兵会兼顾到民忠，不会毫无节制地让民忠降到80以下，建造了忍の里并研究刀狩后，全据点的募兵效率将大幅提升。

战斗详解

战斗大体上可分为野战、攻城战和守城战三种。

野战

野战大致可分为骚扰战和阵地战两种，骚扰战野战的目的是使用工作队占领敌国的集落，慢慢削弱其后勤力，为自己累积优势。工作队自身能力较低，需要另外派遣一支部队保护，部队的编成以机动性为主，推荐使用骑马队或铁炮骑马，并组成移动速度快的锥形の阵，其中最好有知略值较高的武将，通过使用足止め来为撤退争取时间。骚扰战虽然实施起来很方便，但纯粹从掠夺资源的角度看，效率并没有阵地战或者直接攻城来得高，其好处是门槛低，在己方实力不如敌国、兵粮不太充足的情况下，可以用骚扰战一点点地扳回劣势。

阵地战的打法则是组成五人部队，率领大军与敌方硬碰硬。编队时的武将选择除了需要高统率、高武勇外，至少还要编入一个高知略的武将。由于无须攻城，编队尽量以骑马系列（骑马、弓骑马、铁炮骑马）为主，同时考虑到武将的兵科适性。由于是正面作战，提升战斗力的阵型显得尤为重要，下面就说一下各阵型的使用倾向

鹤翼（战法连携+30%）：全员兵科相同时选择，以战法连携为作战核心。

鱼鳞（直接攻击+30%）：近战兵科与远程兵科的比例为4：1时选择。

雁行（间接攻击+30%）：远程兵科与近战兵科的比例为4：1时选择。

偃月（直接攻击&间接攻击+15%）：近战兵科与远程兵科的比例为3：2或2：3时选择。

锋矢（破坏+30%）：以攻城或攻打军事设施为主的阵型，在野战中很少有用。

方圆（守备+30%）：我方将领的数值不太高时，或者利用近战编队为远程编队打掩护时选择。

衡轭（守备+10%，战法守备+30%）：对方数值高、战法强时选择。

锥形（机动+20%）：行军时的常备阵型，可有效地节省兵粮、拦截敌方部队、降低士气损耗。

包围：攻城专用的包围阵型，野战中几乎不会选择。

由于战斗时玩家必须让时间一直处于流动状态，因此RTS类游戏中的战术思想可以套用进来，比如利用近战部队掩护远程部队，在橹、砦等炮台类设施的掩护下最大程度地削减敌兵，让己方的多个部队对敌人展开包夹、将攻击输出发挥到最大（比如同样是15000的兵力，编为3个各5000人的部队比1个15000的部队更具战斗力），虽然操作起到的作用不像正统RTS里那么大，但适当的操作也确实可以锦上添花。

攻城战

相比野战，攻城战要面对的问题就是据点城防的耐久值，近战部队攻城时，必须先将对方的城池的耐久值先行降到0，然后才能攻击到驻守军队，所以守城一方相对来说较为有优势。不过通过远程攻击可以无视城池地直接攻击到守军，将其数字打到0后也能完成占领。另外在我方兵力大大优于敌方时，也可以活用包围阵型削减守军的士气。防御力较高的近战兵科足轻，在攻城战时会相当有用，一方面能为己方部队当肉盾，另一方面配合提高破坏力的锋矢阵型，削减敌方城池耐久值的能力也相当优秀。

这里特别要提一下包围，当敌方据点的耐久度已经改筑得相当高，并且建起了石垣，无论近战部队攻城或远程部队攻城都相当棘手时，采用包围阵型是相当不错的选择。

包围的优点：可以无视据点的城池耐久度，直接夺下据点；占领据点后也无需费时费钱地修复；最重要的是可以完全将城内的敌方守军转化为己方兵力。

包围的缺点：花费时间较长，对兵粮的消耗非常大；己方部队分散，容易被各个击破；吸收了对方士气为0的士兵后，夺下据点后自军的士气也非常低。

考虑到优点和缺点两个方面，实施包围的时机最好是——1.己方兵力压倒对方兵力；2.对方据点的城防较高，并且有石垣保护；3.占领后短期内不会遭到敌方的反击。

守城战

本作中即使是初级AI也会较好地计算双方的兵力差，一般来说，当我方据点遭到进攻时，AI的兵力一般是强于我方的，直接派兵出城迎击未必能够取胜。因此在发生守城战时，我方只要尽量保证守住据点，将敌人击退即可。守城时城内的留守武将数（不包括外出执行内政的）非常重要，一旦发现敌国向己方据点派兵，就要立即使用“呼寄”指令从其他据点调遣武将，基本上保持据点的留守武将数与守城兵力的比例不低于1：2000。一旦敌军靠近据点，立即派遣城中的武将带领近战兵种出击，出击时的指令选择“守护”即可。不过在派兵出城迎击的过程中，城内至少要留5000兵力（根据敌方派来的兵量还有可能进一步增加）。注意在据点遭到攻击的中途，无法通过改筑来临时增加据点的城防。如果在守城的同时兵力尚有富裕，可以派遣一支武将能力较强的抄到来犯敌方的后路，阻击敌军有可能过来的增援部队。

兵器特性

兵器部队受到的伤害与普通部队是一样的，破城槌和攻城橹拥有不错的防御力，可当作己方部队的盾牌使用。其中攻城橹对敌方部队和据点都有不错的攻击力，攻防兼备，其攻击力和连携率跟武将的弓适性挂钩，且弓系技术也能反映到攻城橹中。

伤兵相关

部队受到伤害后，约一半数目的兵力会变成伤兵。武将被歼灭后，其伤兵会被同一个编队里的武将继承，然而当编队中的武将人数少于3人（无法形成阵型时），一半的伤兵会自动遣返该武将出发的据点，另一半则会被敌方部队吸纳。

兵粮耗尽的不良影响

当势力（军团）的兵粮为0，即处于兵粮耗尽状态。当我方编成了若干军团时，尤其要密切关注每个军团的兵粮状况，及时不愁，否则即便我方势力全体兵粮充足，也会导致某个军团断粮。断粮后，我方的在野部队和据点守军都会出现不良影响——士气不断下降，兵力不断减少，且据点中如果有伤兵，伤兵不会自动回复为普通兵力。

人才篇

以武将为核心的一系列指令，包括探索、登用、归还、移动、呼寄、教练6项。

探索

搜索当前据点周边境内的武将，探索指令的执行周期是30天。寻找到的武将可通过“登用”指令正式收为己方武将。此外，在拥有技术“矿脉调查”后，在执行“探索”指令时还有机会发现金山和银山，境内的金山和银山在每个季节分别能带来4000和2000的金钱收入。

登用

派遣家臣去招揽在野的俘虏和浪人，让他们归顺自己。与“探索”只能针对单个据点不同，“登用”的对象是自己境内的所有俘虏和浪人，这些俘虏和浪人可视为一个全据点共享的人才资源库，哪个据点需要人才，就可以在哪个据点登用，直接令其在对应据点供职。不过登用的成功率并非100%，在野武将跟我方大名存在相性好坏的差别，从最良到最差。相性越高的武将越容易被招揽，对应相性在普通以下的俘虏和浪人，我方要尽量差遣政治力高的家臣前往说服，并且在招揽时允诺的较高的报酬。另外，在历史上互相存在关系的武将之间更容易说服，比如真田氏与织田信长的相性并不好，但如果操作织田信长的玩家能够先让武田信玄加入我军，那么再让武田信玄去招揽真田一家便会相当容易了。

归还

令正在执行任务的武将强制中断任务，返回据点。归还一般用于据点突然需要紧急用人的情况，执行出阵、研究、计略和外交这4种任务的武将无法通过该指令强制归还。

移动

让该据点的武将前往其他据点，移动目的地越远，到达的时间也就越久。

呼寄

让其他据点的武将来到当前据点，可视为前一个“移动”指令的逆向指令。

教练

在“内政篇”的文化振兴环节，通过建造茶室来发展武家文化，可开启相应的教练项目。教练是通过训练来提升武将的能力，可提升的能力有统率、武勇、知略、政治4项基本能力数值，以及各兵科的适性。进行一次教练需消耗固定的成长力，所有武将的成长力一律为50，消耗完毕后无法回复。

教练内容一览表

教练项目	必要成长力	前提文化	效果
鹰狩	5	技芸	统率上升
能乐	5	技芸	武勇上升
歌会	5	演芸	知略上升
茶会	5	演芸	政治上升
剑术	20	兵法	足轻兵科适性提升一个等级
马术	20	竞べ马	骑马兵科适性提升一个等级
弓术	20	五射六科	弓兵科适性提升一个等级
炮术	20	射法百般	铁炮兵科适性提升一个等级
设计术	20	射法百般	兵器兵科适性提升一个等级

教官

选择教练指令后需要指定教官和训练对象，其中训练对象可指定多人。教官和训练对象必须在同一个据点内，教官与训练对象的能力值相差得越多，每次训练完成后对象的提升量越高。不管如何训练，所有能力也均无法超越固有上限120，不过训练对象是允许超越教官的。教官的“指南法”会对训练成果产生影响，其中“相传”指南法是有机会把教官的战法传授给训练对象的，不过这要求训练对象对该战法对应的兵科适性得高，否则无法学会。下面就来看一下各指南法的训练方向和用法。

指南法一览

指南法名称	内容	适用范围
一般	3个月内令能力上升2～6点，或提升一等级的兵科适性	没有任何奖励要素的指南法，拥有该类指南法的武将不适合当教官
鬼	2个月内令能力上升2～6点，或提升一等级的兵科适性	优点是见效快，虽然没有任何奖励，但很适合用来强化兵科适性
理论	3个月内令能力上升2～8点，或提升一等级的兵科适性	提升空间较高，常见的用法是训练武勇高统率低的剑豪系武将，能让这些强悍的将领带领更多兵力
相传	3个月内令能力上升2～6点，或提升一等级的兵科适性，并有机会传授自己的战法	战法强力、指南法为该项的教官将非常抢手
我流	3个月内令能力上升2～6点，或提升一等级的兵科适性，并有机会提升其他方面的能力	如果不执着于战法，我流堪称是最万能的指南法，用以强化能力值在60以上的训练对象

战法的传授法则

只要指南法为“相传”的武将，其担任教官时无论训练什么项目，都有可能将自己的战法传授下去。传授时遵循以下规律：1.下位战法不会覆盖上位战法；2.能否成功传授对训练对象的能力也有一定要求，不过训练对象的能力可以通过家宝、官位和姬来予以补正；3.每个教官的的战法只能传授给参加训练的其中一人，为了防止传授错对象，建议一对一训练。

攻击系战法的传授条件： 1.训练对象的兵科适性需要高于一个下限等级；2.无法覆盖“××之备”系列的全体强化性战法。

××之备系战法的传授条件： 1.训练对象的统率值需要高于一定等级；2.各兵科适性需要达到一定的总分（详细后述）；3.只有计略系战法和××之备系战法才能对其予以覆盖。

××强化系战法的传授条件： 1.训练对象的对应兵科适性在B以上；2.统率高于80；3.无法覆盖“××之备”系列的全体强化性战法。

计略系战法的传授条件： 1.训练对象的知略高于一定数值；2.满足相传条件后，可以与××之备、××强化系的战法互相覆盖。

相性条件一览表

攻击系战法

战法名称	兵科适性要求	战法名称	兵科适性要求
枪衾之二	足轻B	齐射之二	弓B
枪衾之三	足轻B	齐射之三	弓B
枪衾之四	足轻A	齐射之四	弓A
枪衾之极	足轻S	齐射之极	弓S
燕飞	足轻S	天弓	弓S
鬼枪	足轻S	扇拔	弓S
神枪	足轻S	射切	弓S
突击之二	骑马B	连击之二	铁炮B
突击之三	骑马B	连击之三	铁炮B
突击之四	骑马A	连击之四	铁炮A
突击之极	骑马S	连击之极	铁炮S
赤备	骑马S	烈火	铁炮S
疾驱	骑马S	舍奸	铁炮S
影突	骑马S	龙击	铁炮S

××之备系战法

（注：必要适性的计分方法为：S=4分，A=3分，B=2分，C=1分，D=0分）

战法名称	必要统率值	兵科适性要求
霸王之备	110	合计13分以上
车悬之备	110	合计12分以上
不动之备	110	合计12分以上
威风之备	105	合计11分以上
铁壁之备	100	合计11分以上
金刚之备	95	合计10分以上
八幡之备	90	合计10分以上

××强化系战法

战法名称	必要统率值	兵科适性要求
足轻强化	80	足轻B
骑马强化	80	骑马B
弓强化	80	弓B
铁炮强化	80	铁炮B
兵器强化	80	兵器B

计略系战法

战法名称	兵科适性要求	战法名称	兵科适性要求
骂声	90	乱波	100
威压	90	离间	100
混乱	90	谋杀	100
镇静	90	火牛	100
鼓舞	90	鬼谋	100
笼络	95	治疗	100
同讨	95		

计略篇

引拔

让家臣去说服敌势力的武将归顺，对方义理和忠诚度越低，己方派遣武将的知略和提出的俸禄越高，越容易成功。对方即使没有立刻成功归顺，其忠诚度也会下降。注意敌方的一门、隐居和忠诚度为100的武将都是绝对无法引拔的，也无法通过引拔降低其忠诚度。

扇动

煽动周边的敌方据点发生一揆状态。

足止

妨碍敌方部队（不包括工作队）移动，成功后能令其移动速度下降。

奇袭

对狼烟台范围内的敌方部队发动奇袭，奇袭成功后能够削减敌方部队的兵力，并让其处于混乱状态；失败的话也会导致实施奇袭的据点兵力减少。

收拾

回复本国部队的异常状态，每次仅限回复一支。

朝廷篇

献上

按一定百分比将自己的季节收入进贡给朝廷，按照贡献的比例，可获得10点、15点或20点的贡献度。贡献度相当于玩家与朝廷谈判时的筹码，执行以下的斡旋、招待、和解、仲立和朝敌指令都需要消耗一定的贡献度。

斡旋

振兴了公家文化“浪士斡旋”后方可使用，每次使用都要消耗40点贡献度。效果为让朝廷将全日本的浪人推荐给玩家，选择是否登用。

招待

振兴了公家文化“招待作法”后方可使用，每次使用都要消耗60点贡献度。效果为让朝廷的使者在季节变换之初到访我国，领受官位或购买家宝。

和解

振兴了公家文化“和解礼法”后方可使用，每次使用都要消耗100点贡献度。效果为让朝廷介入，劝和敌对势力与我国停战。

仲立

振兴了公家文化“仲立礼式”后方可使用，每次使用都要消耗150点贡献度。效果为让朝廷介入，劝和敌对势力与我国同盟。

朝敌

振兴了公家文化“勤皇论”后方可使用，每次使用都要消耗300点贡献度。效果为让其他某一势力成为朝廷公敌，成为朝敌的势力将无法与其他势力同盟、解除已有的同盟&停战状态、集落民忠最大值下降到90且民忠下降、无法使用朝廷篇指令、公家不会来访、容易成为包围网的对象。朝敌指定的有效期限为两年，且无法指定官位为关白的大名家。朝敌在任何难度、任何剧本下都只能有一个。

外交篇

同盟

向其他势力申请同盟，同盟成功后可保证60个月的蜜月关系。同盟的两国之间不能互相进攻，也不能互相使用计略。另外可以通过“要请”指令向同盟国要求派兵援助。申请同盟有可能遭到拒绝，但是如果同意了对方提出的要求，则能够顺利同盟。

要请

要求同盟势力派兵攻打敌方据点或防卫自己的据点。防卫要请仅仅只有在己方据点受到进攻时才能使用。当要请援兵的期限比同盟到达日期更往后时，同盟日期会自动延长到要请成立时的7个月后。

延长

当处于同盟状态的两国仅剩12个月的同盟期，或停战状态的两国仅剩2个月的停战期时，可用该指令延长同盟或停战的期限。要求延长时对方也会提出条件，只要答应就能顺利延长。成功延长后，同盟期限再度恢复为60个月，停战期限恢复到6个月。

破弃

强制打破与同盟国的同盟关系，此举会造成名声和民忠的下降，并且寄放在对方国内的人质武将或姬都会被处死。当我方被同盟国背叛时，也可以选择是否将人质和姬处决，也可以将他们放生。

停战

当敌方部队进入我国领土内，并向据点或集落发动进攻时，可执行该指令。成功后能让两个在6个月内互不侵犯，和同盟不同的是，停战协议无法人为打破，一旦结成，就必须等到6个月时间过去才能互相攻打。

返还

要求其他势力归还我国的俘虏，如果我国境内也有对方的俘虏，则可以进行俘虏交换。另外如果此时我方领土内有僧侣来访，让僧侣同行则能让对方不提任何条件就返还。

劝告

劝告对象势力归顺我国，成功后可以将对方的武将和据点全部收为己有。

诸势力篇

不参与乱世争霸的在野势力，总共16个。诸势力没有辽阔的国土和据点，均零散地分布在全日本各地的集落。在支配了该集落所属的据点后，就能向借助诸势力的力量骚扰敌方或守卫自己的据点。诸势力的活动范围仅限于其所属据点的周边，但是可以通过“盟约”指令扩大其活动范围。根据工作方式的差别，诸势力可分为技能众、水军众和忍者众三种，诸势力同样有战法，且与普通武将拥有的战法有所区别，这在下面的“诸势力一览表”里予以详细解说。

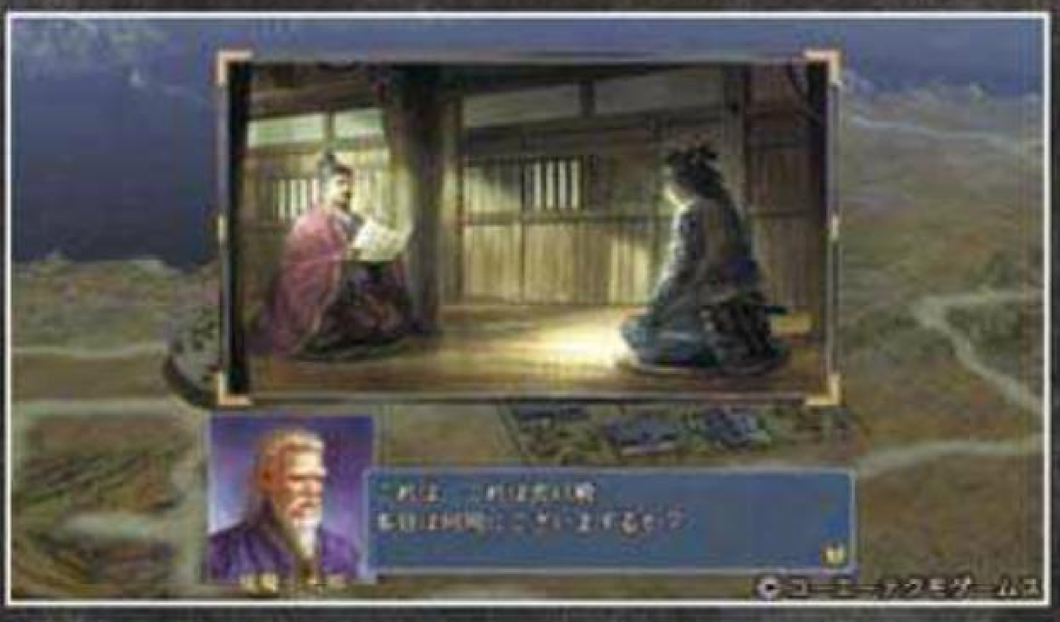
盟约

与诸势力结盟，令其变为“お抱え众”。成为お抱え众的诸势力能够将活动范围扩大到我方全领土及其周边，不过在没有振兴出文化“聚乐第”并建造出对应建筑前，每个国家只能拥有一个お抱え众。一旦与新的诸势力盟约，原先盟约的诸势力就会自动从お抱え众扯下。建造出聚乐第，我国领土内的所有诸势力都能变成お抱え众，因而在此之后，盟约指令也会失去其意义。

依赖

委托诸势力进行工作，派遣他们进攻防守，实施计略。诸势力的委托期为三个月，期间无法再次对相同诸势力予以委托。诸势力的战力越高，委托费用也会增长。每次委托的任务实施完毕后，诸势力的战力能获得增长，其中技能类战力+300，水军类+600，忍者类+200，战力上限为9000。

注意，在委托的过程中，如果该诸势力所属据点被敌国攻占，那么我国的名声会下降20。



诸势力一览

分类	诸势力	据点	兵科	战法	战法/计略说明
技能众	三春村	磐城	骑马队	猛驱	对敌人造成伤害且令斗志大幅下降
	武藏七党	上野	弓队	猛射	对敌人造成伤害且令士气大幅下降
	百足众	甲斐	足轻队	土龙攻	10天时间内无视据点的城防，直接对里面的士兵造成伤害
	国友村	北近江	铁炮队	火攻	一定时间内令据点的城防耐久度慢慢下降
	穴太众	山城	破城槌	破碎	令据点的城防耐久度大幅下降
				石崩	战力6000以上时解禁，令据点的城防耐久度大幅下降的同时破坏石垣
	根来众	纪伊	铁炮队	猛击	对敌人造成伤害且高几率使敌将负伤
	たたら场众	出云石见	足轻队	火攻	一定时间内令据点的城防耐久度慢慢下降
	高千穗党	日向	铁炮队	怀柔	令敌方兵力反叛到我方
忍者众	羽黑忍者众	北羽前	–	–	回复部队中一名武将率领的伤害
	风魔忍者众	相模伊豆	–	–	诱发敌方的动摇和混乱
	甲贺忍者众	南近江	–	–	解除我方的异常状态并回复士气
	伊贺忍者众	伊贺大和	–	–	诱发敌方动摇并减少其兵力
	关破忍者众	北肥后	–	–	战法发动时附加效果的发生几率上升
水军众	盐饱水军众	赞岐	安宅船	火龙	让除铁甲船以外的敌方舰船混乱
	村上水军众	安芸备后	安宅船	石火	一定机会击沉敌方非铁甲船的船只
	丰后水军众	丰后	安宅船	火船	对敌舰船予以大幅伤害

赏罚篇

“赏罚”是通过对武将的奖惩行为提升其忠诚度和能力。通常的奖励方式是增加俸禄，提升武将的忠诚度。另外还可以额外向得力的武将赠送家宝和赋予官职来提升能力。

加增

提升某一个家臣的俸禄，提升的最低幅度是100，最高可累积到5000。武将的俸禄随着季节的更替从玩家的总金钱中扣除，一门系武将和隐居武将不拿俸禄。当家臣对当前俸禄不满时，在执行该指令时能在其头像上看到“不满”字样，一旦看到出现就为他加增一下即可。对于某些能力强而忠诚度低的武将，即使其并没有不满，也可以防微杜渐地先加增一下，或者直接赠与家宝或官位。

家宝

对家臣予以家宝的赠与或没收行动，每个家宝均有“一～十”共10个级别，级别排序越靠前的家宝对武将的能力加成也越大。武将在受赠后忠诚度和能力都会相应地提高，而如果没收掉家宝，则会导致忠诚度下降。家宝附带的能力值加成是可以突破武将固有的120上限的，最高为140。

役职

向家臣授予役职。役职是实权官职，对武将授予后能提升其率领的兵力。解除役职会导致忠诚度下降，且带兵量减少。

官位

官位相当于武将在朝廷内的级别官职，能提升武将的个体能力。解除役职会导致忠诚度下降，能力随之降低。

缘组

将姬许配给家臣，令家臣转为一门武将。一门武将带兵数量上升，拥有继承大名的资格，且无需俸禄。玩家国内必须有尚未出嫁的姬才能执行该指令。

隐居

让现有大名隐居，由一门武将继承新大名，必须要将大名和一门武将放在同一个据点里方可实施。

处罚

对家臣或者俘虏武将予以处决或流放。处决家臣会降低20的名声，而流放则不会带来实质性的处罚。

军团篇

以据点为单位编制军团，可一次编入多个据点。军团可委托AI代为管理据点，玩家可以为军团设置攻略方针、输送方针和内政方针。攻略方针和输送方针都可以委任是任意执行还是有目的地执行，也可以完全禁止该军团进行攻略或输送。内政方针则是选择是否允许在军马入手、铁炮入手、募兵、登用、破城槌生产、攻城橹生产、大筒生产、处罚、茶室、寺、公家馆、教会这12种内政行为中选择执行，可选择是否许可。

编成军团的好处是可以节省大量繁琐的内政操作，对于需要精确控制的前方阵地，玩家可以手动操作，而开发完毕的后方经济区，则完全可以委任给AI收集各式物资。注意各军团的兵粮和金钱需要事先配给，无法直接从总兵粮和总物资中扣除，一旦陷入紧缺状态则无法执行行动，需要用“方针”指令予以补充。

新设

新设立军团，军团长从纳入军团的据点里自动选拔。

编制

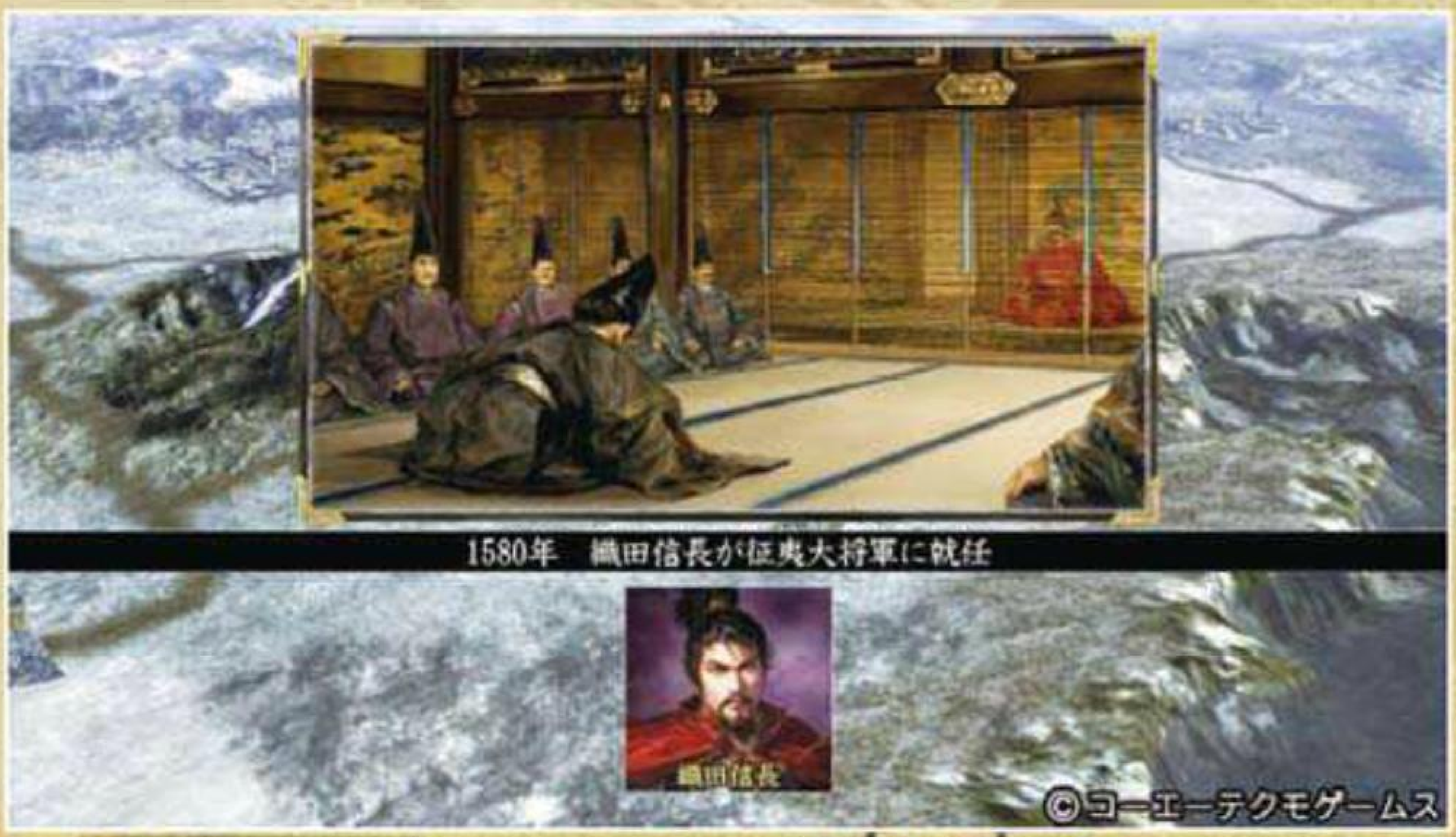
变更各军团的统治据点，如果编入的据点里有其他军团的军团长，则能将后者的军团直接吸收。我方大名所在据点必定无法委任AI，需要玩家亲自操作。

方针

改变军团的委任方针，可用来补给兵粮和金钱。

情报篇

查看技术、文化、势力、据点以及武将等各项情报。



实用心得技巧

内政部分

◆开发时间的掐算

收获兵粮和金钱是在每个季节的第一个月份，即3月（春）、6月（夏）、9月（秋）、12月（冬），在开发兵粮和金钱的相关设施时，最好算准时间。游戏中每个月都是均匀的30天，比如说玩家在1月初开始游戏，那么考虑到距离最近的收获月3月有60天时间，为了赶上第一个收获月，在指定开发武将时需要将“归还预定”日期控制在60天以内。一旦超过了60天，哪怕是在第61天完成开发，也就无法带来任何收获，需要再等90天到6月才能有入账。

◆前中期金钱积累

早期较为缺钱，且战争发动频率低，可以将多余的兵粮拿去换钱。早期优先建设市和商馆，中期以后集中建设商馆，配合技术“关所撤废”能更快地赚钱。

◆兵粮获得设施的开发

兵粮收入方面，在技术“二期作”研究好之前的优先级为渔户＞水田＞畑，拥有二期作后则水田＞渔户＞畑。本作中的畑除了适合资金紧张的早期建设外，收益率非常低。中后期一律开发水田。

◆一些设施的建设技巧

一个据点拥有的锻冶场和牧场越多，一次能生产的铁炮和军马也越多，不过生产数量并非呈正比，即带来的增长并不十分明显，所以在前中期每个据点保持一个锻冶场和一个牧场就够用了。

汤治场和工房尽量设置在前沿据点，汤治场的主要作用是维持防御的绵密度，内部几乎用不到。而工房造出的兵器输送起来相当缓慢，也不建议在自己领土的中部建造。

部分位置重要的外侧据点可重点发展军事设施，用于募兵、铁炮生产和军马生产的重要设施分别对应道场、锻冶场和牧场，这些军事设施的建造不要过于分散，尽量集中在少数几个战略要地，这样调遣军队将非常方便。

◆人力资源的有效分配

3名武将合力依次开发3个设施，总体开发效率还不如3个人分开各自开发1个效率高。假设有3名武将联手开发3个设施的总时间为90天（分别是30天→30天→30天），那么让他们分开开发也许在70天的时候就能各自完工。对于一些不着急赶进度的设施，不妨分开开发。而水田这种需要赶在秋天到来前开发完毕的高收益设施，建议还是掐好时间，如果距离秋季还远，那么可以分开开发；倘若秋季即将来临，则三人合力开发较好。

◆强制征兵法

民忠在80以下时会发生一揆的民众暴乱，导致集落失控，但只要镇压了一揆，民忠会立刻恢复到90，利用这一点，我们可以在己方据点的武家町或匠ノ町的入口正面修建支城，将武家町和匠ノ町的所属改变到该支城下，然后利用此支城无节制征兵，一旦发生一揆，就立即从支城里派兵去镇压，民忠恢复至90后立即征兵，如此反复。

◆前线据点的集落所属变更

据点失守后会导致该据点支配的集落也全部落入敌手，因此如果不是军事需要，可以将前方集落的从属权变更给稍微靠后一点的据点，这样即便第一道防线被攻破，依然不会影响后续兵力的增援。

军事部分

◆诱敌出城

攻打据点比野战艰难许多，可是当我方军力强大时，敌人就会守城不出。利用军团兵粮分开计算的原理，可以将距离敌城最近的一个我方据点独立编为军团，故意把该军团的兵粮控制在危险线内（此时兵粮数字显示为红色），AI就会误判我方缺粮，发兵攻打。等敌方军队出城后，再给该军团分配足够的兵粮迎敌，可顺利破敌。

◆黄雀在后

当发现两个AI交战时，我方可派遣一支部队跟随进攻方AI的部队后面，等该进攻方AI快要将防守方AI的据点攻破时，我方部队再乘虚而入，这样可以最大限度地降低我方人员伤亡，而且还可以借进攻方AI的手消灭防守方的防御设施。

◆出阵时的目标指定

想要进攻敌方据点时，目标设定在哪儿？不少玩家可能想都就想就说："直接指定对方据点呗，还能在哪？"需要注意的是，一旦我军直接以攻击敌方据点为目标，就会引起AI的警觉，让AI提前调兵支援、修建炮台等，使用以下技巧可以欺骗AI：先把我方的进军部队移动到两国交界线前，令AI无法识破我方意图，然后再指定攻击据点，这样会让AI减少许多准备工序。

◆尽量不要混编部队

混编部队不仅让战法连携率下降，还会导致彼此拖慢行军效率，尤其是在没有研究各兵种机动力加强技术的初期，让足轻与弓兵的搭配效果非常差，所以同一个编队中尽量保持兵种的单一，害怕远程部队没有肉盾的，可以另编一个足轻部队。虽然同兵种编队容易遭到"同讨"战法的打击，但拥有同讨的武将数量稀少，且只要我方编队里有一个高知略的武将，便可从一定程度上防止同讨。例外的是弓部队和攻城橹的编成，由于两个兵种可以形成战法连携，牺牲了机动力的同时换来了高防御，还是值得混用的。

◆以砦为盾

敌方部队接近我方砦时，不要抢先迎敌，先准备好工作队和迎击部队在后方等待，在砦遭受攻击后再让迎击部队上前。注意如果迎击部队是近距离攻击类兵科，敌方会调转攻击目标，因此以铁炮队和弓队为佳。

◆利用AI的包围战术

当我方据点的城池耐久值比据点内的兵力高出7000时，AI就会让部队拉开包围阵型。利用这一点，我们可事先将城内的守军调出，只留少数兵力保证据点不被立即攻破。待AI来进攻并展开包围阵型时，我军的伏兵从一旁杀上。由于展开包围时的AI无法积攒斗志槽，所以不用担心遭到战法的打击。

◆提前撤退

当据点兵力不足，且城池耐久也不高时，为了避免城内我方武将被大量俘虏，可提前做好撤退准备。注意，当据点陷落时，所属该据点的武将即便逃出城外，也会在周围10个格子的距离内陷入恐慌状态，所以等到据点快陷落时再撤退是非常危险的。10个格子的移动时间大约需要7天，需要提前做好撤退准备。

◆计略使用技巧

看到敌方部队中忠诚度较低的武将时，一定要使用"引拔"。不过AI一般会让出击武将的忠诚度达到100，所以在中后期很少有机会用，而在剧本开始初期则有很大的发挥余地。此外只要敌将的忠诚度不足100，即使引拔失败也会导致忠诚度进一步下降，让我方高知略的武将反复使用即有机会拉拢敌将。

当进攻方部队进入防守方的狼烟台范围内，防守方可使用奇袭削减对方兵力并使其混乱，然而一旦奇袭失败，反而会导致防守方据点兵力的减少。反过来利用这一点，我们可以让高统率的武将带上0人的工作队故意进入敌方狼烟台的有效范围，引诱敌方使用奇袭，这样就会有很大几率失败，达到削减敌方兵力的效果。

奖杯攻略

奖杯总数	29	铜	4	银	20	金	4	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	30小时
在线或联机奖杯	0
最少通关次数	–
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

奖杯综述

根据玩家的游戏习惯，本作白金的获得方法有如下两种：第一种重视发掘游戏本身乐趣的玩家会踏踏实实地攻略自己选择的各个剧本，这样不影响游戏乐趣，但获得白金的时间将相当漫长。第二种是最大限度地利用官方作弊器，以最快取得奖杯为目的。这次的奖杯攻略以速攻奖杯为宗旨，并不刻意避免使用修改功能。想凭借自力获得奖杯的可参考奖杯获得条件，扎实完成。注意，任意一个存档中如果使用了**デモプレイ**，该存档上的游戏进度将不触发任何奖杯。

各奖杯获得方法

天道の霸者 白金

取得条件：获得其余所有奖杯

霸业の一步 铜杯

取得条件：占领第一个集落

胜哄高く 铜杯

取得条件：占领第一个据点

日の出の势い 铜杯

取得条件：平定一个地方

奖杯说明：平定任意一个地方，地方包括虾夷、出羽、陆奥、甲信、北陆、关东、东海、近畿、山阳、山阴、四国、九州。

双ぶ者无し 铜杯

取得条件：占领日本一半以上的领土

风林火山 银杯

取得条件：游戏开始后三个月内消灭一个势力

奖杯说明：新建一个存档，找到某个只有一个据点的势力，再选择其临近的较强大势力为我方，游戏开始后不管内政，直接派兵前往攻打。打不下来的话可以使用修改器将攻城部队的兵数和士气不断改满，或者直接把对方的城池耐久、兵力和兵粮改成0。

ほら贝の呼び声 银杯

取得条件：一次募兵数超过7000

奖杯说明：影响募兵数多寡的相关要素有：执行武将的统率值（推荐上杉谦信），当前据点支配下的道场数，我方领土内建设的寺数，振兴文化后建造黄金大佛。比较直观的获得方法是：先造出黄金大佛，选择一个位置相对居中的己方据点，通过改变集落的从属，让该据点尽可能支配更多的匠ノ町和武家町，在这两种地皮上建满道场。此外在己方的任意集落里建造大量寺，建议领土内有140个以上。最后再让统率值高的武将（可配上家宝、官位、一门的加成）去募兵。这算是本作少数投机要素较小的奖杯。

行军の地鸣り 银杯

取得条件：一支部队的带兵总数超过4万

奖杯说明：一支部队最多由五名武将带兵，平均每个武将要能带8000人以上，需要武将本身拥有高统率值（可配上家宝、官位、一门的加成），搭配高等级役职。如果自家大名的统率值就很高，如织田信长、武田信玄、上杉谦信等，便可较为简单地达成了。

毗沙门の加护 银杯

取得条件：己方大名亲自率兵在野战消灭100支以上他国部队

奖杯说明：必须在一个剧本（存档）内完成，不过这里的100支部队是以单名武将计算的，即如果玩家的大名一次消灭了敌方的五人编队，便可累计5次胜利，这样快速达成并不难。如果借助修改功能，可先兵进敌方城下，待敌方出城迎敌后，用修改功能不断给对方据点里添加兵力，同时保持大名率领部队的兵力、士气和斗志槽在满状态，用高级战法歼灭敌兵。大名歼灭部队数可在プレイレコ-ド项目中查看。

水音响く 银杯

取得条件：完成水攻

千里の阵 银杯

取得条件：三次利用“包围”占领据点

奖杯说明：这两个奖杯都要通过围城来完成，即在己方攻城部队兵力占优的情况下，使用包围阵形令敌方降低士气并投降，使用修改器直接将对手的兵粮改到0，能更快地完成包围。水攻相比普通围城有附加条件，需要目标据点不能是山城，我方部队里有至少一名政治在100以上的武将，同时己方金钱要在30000以上，才能达成水攻条件。

居并ぶ四杰 银杯

取得条件：令统率、武勇、知略、政治各在100以上的四名武将加入我方

奖杯说明：同样要在一个剧本（存档）内完成，选择强盛期的织田、上杉、武田、德川家都能比较轻松地达成。

恶の华 银杯

取得条件：成为包围网、大连合的目标，并进一步被指名为朝敌

奖杯说明：在全国模式下，随着领土的扩张可自然地成为包围网和大连合的目标。略有难度的是朝敌，玩家需要刻意放任一个敌对国发展壮大，等其振兴出朝廷文化并能指定朝敌后，强大的我方势力就有机会被指定为朝敌了。

意气冲天 银杯

取得条件：所有兵科均发动过5人战法连携

奖杯说明：只需足轻、骑马、弓、铁炮四个兵种均达成五人战法连携，原创一名武将，令其全兵科的适应性均为S，同时战法编辑为“霸王の备”，再让该武将与我军中各兵种的S级适应性武将组队出征，阵形选择鹤翼。出征后将战法发动设置为手动模式，优先发动霸王の备提升全队连携率，多刷几次便可达成。

暗中飞跃 银杯

取得条件：委托所有的诸势力完成任务

奖杯说明：诸势力共有16个，位于全国，都委托他们一次即可。诸势力的位置可用L+×键打开后选择“诸势力”查看。

花鸟风月に游ぶ 银杯

取得条件：振兴所有文化

奖杯说明：可借助修改器轻松达成的奖杯，要注意振兴文化由于受到基础设施的限制（寺、茶室、公家馆、教会）的限制，因此仅仅是通过编辑势力的科技树将所有文化点亮，还是无法直接获得的。玩家需要至少将某一种基础设施建设到80个以上，再留下该设施对应的文化系统中的任意一种不予编辑，自立研究出最后空余的这一项，等奖杯跳出即可。如果使用这种方法并未获得奖杯，那就继续将其他三个文化系列的基础设施补全到各80个。

果てなき探求 银杯

取得条件：研究出所有的技术

奖杯说明：比文化振兴更麻烦一点，由于部分大名家拥有独自的技术，需要分别把这些独自技术刷出来。独自技术的刷取方法为：先选择对应的大名家为己方势力，再把该项技术对应的系统技术利用修改器改出7个以上，然后让游戏时间流逝，下个月开始即可获得独自技术。所有的独自技术对应的大名家和系统参照下表。获得了这些大名的独特技术后，再按部就班地把共同的技术都研究出来即可。

技术名	对应大名家	所属系统
大返し	羽柴（丰臣）家	足轻系
三河魂	松平（德川）家	足轻系
风林火山	武田家	骑马系
六文钱	真田家	骑马系
军神	长尾（上杉）家	骑马系
与一の弓	今川家	弓系
百万一心	毛利家	弓系
三段构え	织田家	铁炮系
龙骑兵	伊达家	铁炮系
猿叫	岛津家	铁炮系
辻说法	本愿寺家	铁炮系
远当て	铃木家	铁炮系
国崩し	大友家	兵器系
一领具足	长宗我部家	牧农系
总构え	北条家	内政系

将星集う・东北 银杯

取得条件：将虾夷、出羽、陆奥地方出身的所有史实武将收为己方

将星集う・甲信越 银杯

取得条件：将甲信、北陆地方出身的所有史实武将收为己方

将星集う・关东 银杯

取得条件：将关东地方出身的所有史实武将收为己方

将星集う・东海 银杯

取得条件：将东海地方出身的所有史实武将收为己方

将星集う・近畿 银杯

取得条件：将近畿地方出身的所有史实武将收为己方

将星集う・中国 银杯

取得条件：将山阳、山阴地方出身的所有史实武将收为己方

将星集う・四国 银杯

取得条件：将四国地方出身的所有史实武将收为己方

将星集う・九州 银杯

取得条件：将九州地方出身的所有史实武将收为己方

泰平の神君 金杯

取得条件：统一全国

奖杯说明：全国模式中消灭所有其他势力即可。

梦幻の如くなり 金杯

取得条件：累计游戏年份超过100年

奖杯说明：游戏中累计经过年份超过100年，玩家可在游戏中按下START键选择プレイレコ-ド项目查看プレイ年数，即可知道还差多少年。

稀代の人たらし 金杯

取得条件：将所有史实武将收为家臣

奖杯说明：获得该奖杯的前提是先要获得前面所有“将星集う・××”的所有银杯。史实武将共有1341名，其中东北地方185名、甲信越地方178名、关东地方166名、东海地方219名、近畿地方195名、中国地方144名、四国地方85名、九州地方169名，同样可在プレイレコ-ド中查看。

玩家可先去获得这些地方武将对应的银杯，全部收集齐后即可获得该金杯。这是本作里最麻烦的奖杯，想快速获得玩家可使用编辑器，直接把所有武将编辑到自己的据点里，即可自动收得。注意武将一览中有“获得”项目，可检查该武将是否曾经属于过我方，这样即便日后他叛逃走，也不用再重新费力编辑回来了。玩家可先完成下面的战国风云儿，全剧本制霸后武将应该已经收了大半，其他再去全国模式的各年代下用修改器编辑，“假想”剧本的武将很多，注意收集。另外1600年以后开始的剧本较少，而最晚的天草时贞将在1636年才出现，要耐着性子刷。

战国の风云儿 金杯

取得条件：打穿群雄霸权模式的所有剧本

奖杯说明：群雄霸权模式全部剧本制霸，包括パワ-アップキット部分。每打完一个剧本其名称前会出现“制霸”标记，每个剧本只需打穿一遍即可，无需“全剧本全势力制霸”。

Vita动态 Vita出判 Vita创作 Vita攻略

文 乌冬 美编 咕噜

AKB 1/~~48~~153 恋愛総選挙

ひゃくごじゅうさんぶんのいち

本作是以日本国民偶像 AKB48 为题材的恋爱妄想游戏《AKB1/48》的最新作，和前两作相比，这次最大的变化就是加入了 AKB48 姐妹组合的成员，令可攻略对象一下激增到 149 人，对于喜欢 AKB 的玩家来说真可以称得上是"神作"了。

AVG	AKB1/149 恋爱总选举			必须记忆卡
	AKB1/149 恋爱总选举			3616MB
	NBG	2012年12月20日	日版	1人
零售版：7329日元/下载版：7320日元		无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上	

系统详解

菜单选项解说

バックアップ	备份。保存、读取记录
セッティング	游戏设定。可以对文字显示、声音、系统以及桌面等作出调整，另外还可输入密码获得 SR 卡
アルバム	相簿。查看全角色约会事件、卡片等收集情况
アドレス	通讯录。查看全角色当前状态，失去联系的角色名片为透明，可联系的角色名片旁有电话标志
着信履历	来电履历。显示当前可联系的成员
音乐プレイヤー	音乐播放器。查看、选择或者自定义音乐播放
フォトプレイヤー	卡片播放器。将角色的卡片和照片以幻灯片形式播放
プレイログ	游戏情况。查看玩家当前的游戏情况，包括游戏天数、通关数、各个角色的约会次数等
48トレード	交换卡片
受信	接收卡片
注：部分选项需要通关一定次数后才会出现。	

游戏玩法

游戏一开始的设定是 AKB48、SKE48、NMB48 和 HKT48 的成员们全部喜欢上了身为主角的玩家，而玩家则需要甩掉其他成员，最后和最喜欢的一位成员达成 Good Ending。追求喜欢的角色基本是通过约会，下面会对约会的每个步骤和注意事项进行讲解。

联系成员

约成员的方式基本是通过打电话，不过游戏中并不是随时随地都能联系成员的，而是要等成员打电话或发短信来，然后再回拨过去，在“着信履历”里可以看到打过电话给玩家的成员名单，除了游戏开始的第一天是全员都在名单里外，名单每天都会发生变化，所以当喜欢的成员出现在名单上时就赶紧给她打电话吧，以免错过机会。在通讯录（アドレス）里显示的是成员当前的联系状态，高亮表示的是还有保持联系的成员，旁边有电话标志则代表当前有来电，也可以在这里直接回拨过去，显示灰色则表示失去联系的成员，除非成员主动要求复合，否则将不能再联系她和查看她的资料。

联系方式消失＆恢复

对成员造成了伤害，如约会选错了选项、一定时间内无视成员的来电以及爽约等都会导致该成员的联系方式消失，具体表现为通讯录里成员的名字破碎，这样就无法再联系这名成员了。另外本作还增加了团体羁绊要素，游戏开始前三天的约会对象会决定玩家喜欢的团体趋向，这三天没有约会过的团体所属成员的联系方式会在第四天大量破碎，而且以后只要长时间不和某个团体的成员约会的话也会导致这个团体的全部成员离玩家而去。

和成员失去联系后也不是没有挽救方法，不过需要一点运气，联系方式破碎的成员有时会通过电话录音、发短信或主动见面的方式请求和玩家复合，只要答应请求就能令联系方式恢复。复合的好处是继续和该成员发展并达成 Good Ending 可以获得一张卡片，所以要收集成员所有卡片的话，就必须和她一度失去联系才行。

约会

和成员通了电话后即会进入约会模式，每个约会都有三个选项让玩家进行选择，分别对应好（○）、一般（△）和差（×）三种评价，评价的好坏可以通过成员的反应以及事件结束时的音效来判断，其中○评价提升的好感度最多，△评价提升较少，×评价不但不提升好感度，而且还会使该名成员的联系方式消失，所以选择时一定要注意。

每个成员都有 9 种约会事件，前 7 种为随机出现，当好感度累积到一定程度就会出现第 8 种，这次为神告白前的固定约会，如果在这次约会中答应明天和这名成员见面（○评价）并赴约，那就能触发该成员的神告白；而△评价的选项则是改天再见（部分成员没有这个选项），隔几天再进行约会也能触发神告白；×评价为拒绝成员，该成员以及与她关系好成员的联系方式都会消失。第 9 种为公演事件，这天菜单界面的天数旁会出现麦克风的图标，和成员约会的话能去剧场观看她参与的公演，公演中没有选项，只要看完就能提升好感度，属于赠送性质的事件。

神告白

进入成员的神告白还不算结束，还要选择接受（○键）或拒绝（×键）告白，接受的话就能达成该名成员的 Good Ending。拒绝的话该成员联系方式会消失，但不会 Bad Ending，只要还有能联系的成员就能继续游戏，直到接受某位成员的神告白达成 Good Ending，只有连最后一个可联系成员的告白都拒绝了游戏才会进入 Bad Ending。另外如果下了初回特典里的 KISS 告白 DLC，那在神告白时还会多出一个 KISS 告白（△键），效果和接受告白是一样的，并且还可以看到成员的 KISS 表情。

其他事件

直接电话

有时在菜单界面或菜单选项中时会收到成员的直接来电，这里有三种选择，第一种是接电话（○键），这样就能和来电的成员进行约会；第二种是不接电话（等铃声自然停止），那这通电话则会变为未接来电；最后一种是选择挂掉电话（×键），这样成员的联系方式就会消失。通过直接电话约会并获得○或△评价可获得该成员的一张卡片。

电话录音

电话录音和直接电话的性质差不多，听完录音后选择回拨可以和该成员进行约会，不同的是电话录音最多可以接到 3 通，这时就要从这些录音里选出一个进行回拨。通过电话录音约会并获得○或△评价可获得该成员的一张卡片。

约会后乱入

在和某位成员约会后，有时会撞见别的成员，触发这个事件可获得该成员的一张卡片。另外部分乱入事件中还会有选项，选对了能提升该名成员的好感度或第二天进行约会。

遮眼事件

达成过神告白的成员，以后约会时有机会触发她们的遮眼事件，玩家需要猜出她是谁，猜中的话就能提升好感度并获得一张卡片。除了通过声音外，成员说的话中也包含了提示，如成员的惯用字词和口癖，并且一些比较天然的成员还会不小心说出自己的名字（笑）。

拦截事件

有时和某位成员约会前会在自家门口遇到别的成员，她会邀请玩家进行约会，如果答应的话原来的约会就会取消，继而变成和她的约会，而被爽约成员的联系方式自然也会消失。

生日事件

在接受了某位成员的神告白两次后，以后游戏中就有机会触发她的生日事件，这时需要选择她的生日，选对的话就能发去祝贺的短信，过后能获得她的短信回复以及一张卡片。为了方便玩家查询，后页列出所有成员的生日日期。

Team A

名称	生日
岩佐美咲	1月30日
多田愛佳	12月8日
大家志津香	12月28日
片山阳加	5月10日
仓持明日香	9月11日
小岛阳菜	4月19日
筱田麻里子	3月11日
高城亚树	10月3日
高桥みなみ	4月8日
仲川遥香	2月10日
中田ちさと	10月8日
仲谷明香	10月15日
前田敦子	7月10日
前田亚美	6月1日
松原夏海	6月19日
高田志织	7月19日
出口阳	3月14日
中西优香	1月24日
平田琉香子	8月7日
平松可奈子	11月14日
松井珠理奈	3月8日
松井玲奈	7月27日
矢神久美	6月13日

Team K

名称	生日
秋元才加	7月26日
板野友美	7月3日
内田真由美	12月27日
梅田彩佳	1月3日
大岛优子	10月17日
菊地あやか	6月30日
田名部生来	12月2日
中冢智实	6月18日
仁藤萌乃	7月22日
野中美乡	4月20日
藤江れいな	2月1日
松井咲子	12月10日
峰岸みなみ	11月15日
宫泽佐江	8月13日
横山由依	12月8日

Team B

名称	生日
石田晴香	12月2日
河西智美	11月16日
柏木由紀	7月15日
北原里英	6月24日
小林香菜	5月17日
小森美果	7月19日
佐藤亚美菜	10月16日
佐藤すみれ	11月20日
佐藤夏希	7月1日
铃木紫帆里	2月17日
铃木まりや	4月29日
近野莉菜	4月23日
增田有华	8月3日
宫崎美穗	7月30日
渡边麻友	3月26日

Team 4

名称	生日
阿部マリア	11月29日
市川美织	2月12日
入山杏奈	12月3日
岩田华怜	5月13日
大场美奈	4月3日
加藤玲奈	7月10日
川荣李奈	2月12日
岛崎遥香	3月30日
岛田晴香	12月16日
高桥朱里	10月3日
竹内美宥	1月12日
田野优花	3月7日
仲俣汐里	7月25日
中村麻里子	12月16日
永尾まりや	3月10日
山内铃兰	12月8日

Team S

名称	生日
大矢真那	11月6日
加藤るみ	3月9日
木崎ゆりあ	2月11日
木下有希子	12月20日
桑原みずき	2月19日
须田亚香里	10月31日

Team K Ⅱ

名称	生日
赤枝里々奈	7月3日
阿比留李帆	7月17日
石田安奈	5月27日
小木曽汐莉	9月15日
加藤智子	4月28日
後藤理沙子	5月29日
佐藤圣罗	4月30日
佐藤实绘子	6月24日
高柳明音	11月29日
泰佐和子	9月14日
古川爱李	12月13日
松本梨奈	9月3日
向田茉夏	5月10日
矢方美纪	6月29日
山田澪花	7月28日

Team E

名称	生日
矶原杏华	8月8日
上野圭澄	6月29日
梅本まどか	7月17日
金子栞	6月13日
木本花音	8月11日
小林亚实	1月12日
酒井萌衣	12月13日
柴田阿弥	4月1日
高木由麻奈	8月23日
竹内舞	8月31日
都筑里佳	11月8日
原望奈美	12月24日
山下ゆかり	3月12日

Team N

名称	生日
小笠原茉由	4月11日
门胁佳奈子	10月24日
岸野里香	6月4日
木下春奈	6月9日
小谷里步	8月24日
近藤里奈	2月23日
筱原栞那	9月22日
上西惠	3月18日
白间美琉	10月14日
福本爱菜	3月25日
松田栞	6月18日
山口夕辉	10月17日
山田菜々	4月3日
山本彩	7月14日
吉田朱里	8月16日
渡边美优纪	9月19日

Team M

名称	生日
太田里织菜	12月31日
冲田彩华	10月11日
川上礼奈	9月16日
木下百花	2月6日
岛田玲奈	8月5日
城惠理子	11月27日
高野佑衣	12月6日
谷川爱梨	12月5日
肥川彩爱	11月8日
藤田留奈	11月25日
三田麻央	9月9日
村上文香	6月2日
村濑纱英	3月20日
矢仓枫子	2月24日
山岸奈津美	9月16日
兴仪ケイラ	10月18日

Team H

名称	生日
穴井千寻	1月27日
植木南央	8月12日
熊泽世莉奈	4月17日
儿玉遥	9月19日
指原莉乃	11月21日
下野由贵	4月2日
田中菜津美	8月10日
中西智代梨	5月12日
松冈菜摘	8月8日
宫胁咲良	3月19日
村重杏奈	7月29日
本村碧唯	5月31日
森保まどか	7月26日
若田部遥	9月26日

招待状

通关一定次数后可开启“招待状”机能，作用是在开始新游戏时可自己决定登场的成员，包括了**フルメンバ－**（全员登场）、AKB48+α（AKB全员+其他组合少数成员）、SKE48+α（SKE全员+其他组合少数成员）、NMB48+α（NMB全员+其他组合少数成员）和HKT48+α（HKT全员+其他组合少数成员）五种。另外招待状中还有**オ－ルマイティパス**和**ログソムリエ**两个选项，其中**オ－ルマイティパス**是从149人中自己选择登场的成员；而**ログソムリエ**则是根据玩家的游戏状况，按照各种主题帮玩家筛选出登场成员，如以经常攻略的成员构成的“**推しメンヘブン**”、以2012年AKB总选举排名靠前成员构成的“银河**ステ－ション**”、以未约会和未通关过的成员构成的“**まだ见ぬあなた**”等。

小“捏他”

模式选择

除了游戏中本身的服装外，还有制服和泳装是可以通过购买DLC追加的（每人300日元）。有了DLC后，在游戏最初的画面按住LR键10秒，可以对全员的制服或泳装模式进行切换，以后约会中她们就会以这两种服装登场了。另外在相簿（**アルバム**）中当光标停在个别成员名字上时按□键，则可个别切换该名成员的制服或泳装模式。

注视反应

约会中玩家按L、R键能放大和缩小成员的图像，并且用类比摇杆还能移动镜头的位置，如果利用此功能一直盯着成员的一个地方看的话，成员就会对玩家的视线作出反应，也算是游戏中一个有趣的小要素吧。

安可

完成神告白并看完通关影像后，右下角会出现“上演终了”的字样，此时连打L、R键可发动安可，安可成功（持续一段时间）后可获得一张该成员的卡片。

自定义音乐

游戏支持自定义音乐功能，在音乐播放器（音乐プレイヤ－）中点了“CUSTOM”按钮的话，就可选择位于 PSV 音乐文件夹里的歌曲进行播放了。

相簿（アルバム）

相簿中保存了游戏的各种收集要素，包括每个成员的卡片、短信、事件、影像、服装以及 SR 卡。获得的卡片、服装和 SR 卡可以按△键设为壁纸，开启的事件和影像都可以重复欣赏。

全卡片入手条件	
序号	入手条件
1	游戏开始后的第一次约会
2	第10天或第20天的约会
3	通过直接电话约会（○或△评价）
4	通过电话录音约会（○或△评价）
5	第五天后和打了五次以上电话来的成员约会（电话次数可在来电履历中确认，コ-ル代表次数）
6	相簿里该名成员的事件全收集
7	神告白1次
8	神告白2次
9	神告白3次
10	复合后达成神告白
11	乱入事件
12	约会3次的评价都为○
13	遮眼事件
14	生日事件
15	安可
16	公演事件

全短信获得方法	
序号	入手条件
1	生日事件后
2	初次约会并且评价为○时，一周最多两人
3	第二次约会并且评价为○，只能在获得第2条短信的一周内达成
4	第三次约会并且评价为○，只能在获得第3条短信的一周内达成

卡片种子

二周目以后会开启卡片种子功能，以后每次通关发动安可或在游戏进行中不时都会获得种子，在未获得的卡片空栏处按○键使用种子能直接获得该枚卡片，方便用来收集一些不经常约会成员的卡片。另外每累积了一定的游戏天数还能获得效果更加强大的金种子，使用后可直接获得一名成员的所有卡片。一般种子的数量上限为 30 个，金种子为 5 个，到达上限后即使获得新的种子也不会累加。

SR 卡

SR卡是游戏中的稀有卡片，需要通过正常游戏以外的手段获得，其中下载制服和泳装的收费 DLC 可各获得两张，下载限定版特典的 DLC 可获得一张，剩下的则是通过输入密码来获得。在游戏设定的“システム”中选“パスワ－ド入力”即可进入输入界面，后文列出已经公布的卡片密码。

名称	密码	对应输入字母
片山阳加	ふろくかてまる	furokukatemaru
高桥みなみ	とひこけわえの	tohikokewaeno
仲川遥香	なあにかはむえ	naanikahamue
仲谷明香	りそみすつほま	risomisutuhoma
前田敦子	よにをかりそに	yoniwokarisoni
前田亚美	をむきてろくら	womukiterokura
板野友美	たをよさすわに	tawoyosasuwani
梅田彩佳	もれれなときた	morerenatokita
菊地あやか	あくよんもねつ	akuyonnmonetu
仁藤萌乃	さまねとちむせ	samanetotimuse
藤江れいな	しすちもひもろ	sisutimohimoro
宫泽佐江	くけんすちほれ	kukennsutihore
河西智美	たないこはなれ	tanaikohanare
柏木由纪	ねくらんんれみ	nekurannnnremi
小森美果	つなりくいよを	tunarikuiyowo
佐藤亚美菜	えよよけせひゆ	eyoyokesehiyu
增田有华	るむるりかうよ	rumururikauyo
渡边麻友	すとせさこたお	sutosesakotao
入山杏奈	よいねねたけら	yoinenetakera
岩田华怜	くのけまそくく	kunokemasokuku
大场美奈	つるむあついん	turumuatuinn
岛崎遥香	そうせけおまん	sousekeomann
竹内美宥	めろゆもけたを	meroyumoketawo
山内铃兰	みあもらるもし	miamorarumosi
大矢真那	にほきわいゆえ	nihokiwaiyue
须田亚香里	らないもすけほ	ranaimosukeho
松井珠理奈	ゆめのえわよも	yumenoewayomo
松井玲奈	るへむせいえふ	ruhemuseiefu
矢神久美	なちかせりうも	natikaseriumo
小木曾汐莉	けほうわえまは	kehouwaemaha
高柳明音	ささねのへいる	sasanenoheiru
向田茉夏	なえのあいにめ	naenoainime
福本爱菜	すよやたわゆれ	suyoyatawayure
儿玉遥	にかとちるをと	nikatotiruwoto
宫胁咲良	しをつらてもに	siwoturatemoni
村重杏奈	のけをやめにち	nokewoyameniti

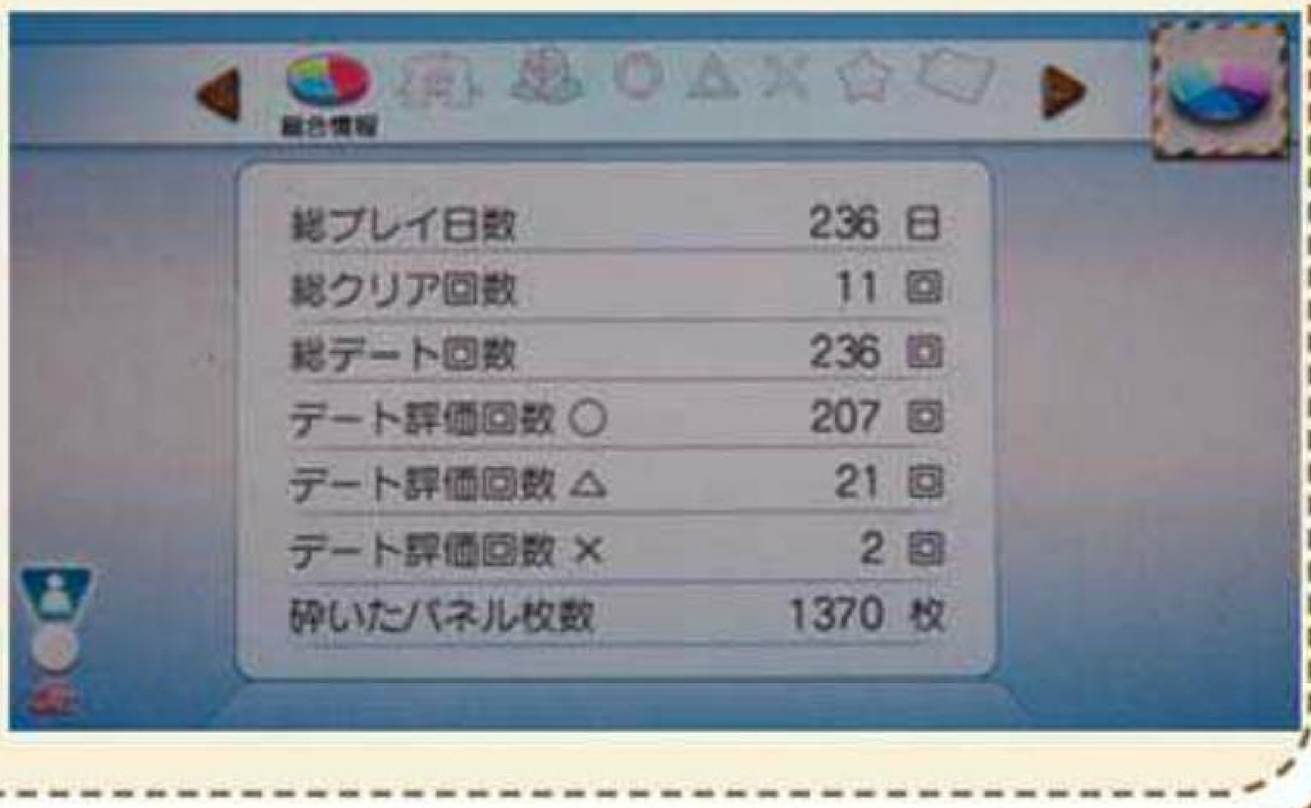
奖杯攻略

奖杯综述

奖杯总数	30	铜杯	12	银杯	11	金杯	6	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	70小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	149
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需求	无

本作的白金的难度并不大，不过却很花时间，因为所有奖杯都是累计型，需要有一定的耐性才行。铜杯、银杯和金杯都是共通项目，只是数量有所不同，所以实际上要刷的项目并不多，归纳起来的话就是神告白数、游戏内天数和破碎的联系方式数的三项，所以只要以六个金杯为目标，完成后白金也就到手了。三个项目里最花时间的就是神告白数，要求接受所有成员的神告白，也就是说要通关 149 次。



告白数相关

这些都是和告白数相关的奖杯，虽然铜杯只要和一个队的全部成员约会过就能获得，不过要达成神告白自然就离不开约会，所以不用刻意去打，打出每个成员的神告白也就完成了。刷神告白方面，建议刷够了天数和破碎的联系方式数后，以后每次新开游戏就同时攻略几个成员，然后中后盘的时候存一次档，通过反复读档的方式将那几个成员的神告白都打出来，这样会比较有效率。

AKB48神推し（金杯）
取得条件：接受 AKB48 所有成员的神告白。

SKE48神推し（金杯）
取得条件：接受 SKE48 所有成员的神告白。

NMB48神推し（金杯）
取得条件：接受 NMB48 所有成员的神告白。

HKT48神推し（金杯）
取得条件：接受 HKT48 所有成员的神告白。

TeamA激推し（金杯）
取得条件：接受 Team A 所有成员的神告白。

TeamK激推し（银杯）
取得条件：接受 Team K 所有成员的神告白。

TeamB激推し（银杯）
取得条件：接受 Team B 所有成员的神告白。

Team4激推し（银杯）
取得条件：接受 Team 4 所有成员的神告白。

TeamS激推し（银杯）
取得条件：接受 Team S 所有成员的神告白。

TeamKⅡ激推し（银杯）
取得条件：接受 Team KⅡ所有成员的神告白。

TeamE激推し（银杯）
取得条件：接受 Team E 所有成员的神告白。

TeamN激推し（银杯）
取得条件：接受 Team N 所有成员的神告白。

TeamM激推し（银杯）
取得条件：接受 Team M 所有成员的神告白。

TeamA推し（铜杯）
取得条件：和 Team A 所有成员约过会。

TeamK推し（铜杯）
取得条件：和 Team K 所有成员约过会。

TeamB推し（铜杯）
取得条件：和 Team B 所有成员约过会。

Team4推し（铜杯）
取得条件：和 Team 4 所有成员约过会。

TeamS推し（铜杯）
取得条件：和 Team S 所有成员约过会。

TeamKⅡ推し（铜杯）
取得条件：和 Team KⅡ所有成员约过会。

TeamE推し（铜杯）
取得条件：和 Team E 所有成员约过会。

TeamN推し（铜杯）
取得条件：和 Team N 所有成员约过会。

TeamM推し（铜杯）
取得条件：和 Team M 所有成员约过会。

TeamH推し（铜杯）
取得条件：和 Team H 所有成员约过会。

游戏内天数相关

没什么可说的，打出一个成员的神告白最少也要 15 天，而成员一共有 149 人，打完全神告白后基本是有多的。

1000DAY突破（金杯）
取得条件：游戏内天数累计突破 1000 天。

500DAY突破（银杯）
取得条件：游戏内天数累计突破 500 天。

100DAY突破（铜杯）
取得条件：游戏内天数累计突破 100 天。

破碎的联系方式数相关

同样也是无需多费唇舌的奖杯，在打神告白数相关的奖杯时能同时完成。

古参パネル割り职人（金杯）
取得条件：累计破碎的联系方式数量超过 6000。

新参パネル割り职人（银杯）
取得条件：累计破碎的联系方式数量超过 3000。

新规パネル割り职人（铜杯）
取得条件：累计破碎的联系方式数量超过 1000。

白金奖杯

AKB1/149 MVP！（白金杯）
取得条件：获得所有奖杯。

本作是曾于2004年在PC平台上发售的文字冒险名作，改编成同名动漫作品后可谓大红大紫。时隔八年得以在PSV上重现圣杯的光芒，对于原作粉丝来说实乃福音。PSV版跟据机能追加新特性，除了制作全新OP之外，还特别收录了几段新动画。玩家可以选择4比3或16比9的游戏画面，分辨率也提高到PSV解析度。游戏可以全程采用触摸操作，可谓与时俱进。当然，游戏还加入的奖杯系统，而且和很多GAL游戏一样，参照攻略的话，本作可以在较短的时间内获取白金，除了Fate FANS，对奖杯迷同样具有吸引力。

文 GALL　编 胜负师　美编 心の永恒

AVG	Fate/stay night 新星			耗须记忆卡
	Fate/stay night[Realta Nua]			3254MB
	角川 Games	2012年11月29日	日版	1人
	零售版：6300日元 / 下载版：5250日元	无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上	

奖杯总数	30	铜杯	21	银杯	1	金杯	7	白金	1

白金难度	2/10
白金所需时间	8小时
在线奖杯	0
最少通关次数	3
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

1. 一开始先去CONFIG进行设置，将文字和动作均设定为最高速，既读文字颜色变更设成ON，快进模式选择“全文”，游戏中按START键高速快进。

2. 参照攻略分别完成**セイバー**、凛和樱的结局，注意留好存档。之后标题画面会出现Last Episode，进入读完，至此可取得全部剧情、结局相关奖杯。

3. 着手搞定40个坏结局，这样一来结局列表中会出现GAOO字样和右下方的3个肉排，分别点击可以取得4个小剧场的奖杯。

4. 最后要完成的也是最麻烦的全分支，要把所有没选过的选项都选一次，同时有一些自动进入的支线需要角色特定的好感度。注意文章最后提示的几处难点，并且可以采用二周目全面开放的“快进至下一段”功能来节省时间。具体操作是十字键方向按上，会出现操作菜单，可以跳到下一段，也可以退到上一段，这样选错选项也可以及时补救。熟悉本作的老玩家最快6小时就能白金，一般玩家8小时左右。

セイバー路线攻略

1. 樱の手传いをしに行こう
1. 生徒会の手传いをしよう
2. 藤ねえと游ぶ
(2. とめない)[带括号的为二周目出现选择，下同]

Top Condition

SAVE 1

2. ——战う

SAVE 2

2. セイバーを助ける……!
1. まずは昨日の话から

SAVE 3

1.……分かつた、手を组もう。
1. セイバーは何处の英雄なのか?
2. 樱に、きちんと说明する。
1. ランサーについて。
1. ライダーに话しかける。

SAVE 4

2. 战わない
1. 战う理由。圣杯を求める理由が知りたい
1. サーヴァントになる前のセイバーが知りたい
2. 公园に寄って行く
1. 藤ねえ、おみやげは?
1. 远坂を呼びに行く
2. 自分では防げない……!

SAVE 5

2.……战いになどならない

SAVE 6

2. セイバーに助けて贳えば……!

SAVE 7

2. セイバーを追わなければ……!
2. セイバーに驱け寄る。

SAVE 8

2.……それは、出来ない
1. こうなったら战うだけだ。扉が开いた瞬间、先手を击つ
1. セイバーが气にかかる
1. 弓で援护を……!

SAVE 9

2. ——使うな!
1. イリヤを匿う
1. よし昼食にしよう
1. 投影魔术を详しく闻く

SAVE 10

2. セイバーと二人で打って出る
1. 远坂を信じる

SAVE 11

2. だめだ、セイバー……!

SAVE 12

1. 立ち上がる

SAVE 13

2. 地下室に下りる

SAVE 14

2.……方法があるのか?
3.……作战会议をする。
3.……鞘をサイバーに返す。
セイバー END

凛路线攻略

2. いつもの日课を済ませてしまおう
1. 生徒会の手传いをしよう
3. 大人しく休む
1. 止める

SAVE 15

2.……后を追う
1. セイバーを连れ弃す
3. セイバーに学校案内をする
1. セイバーの样子を见に行こう

SAVE 16

2. 廊下に跳び退く……!
2. 远坂に负けを认めていいのか……?

SAVE 17

2. 残った左手で应战する……!
1. 断言はできない
3. 日が沈んで夕饭になる前に、セイバーに归宅を报告しに行こう
1. あいつの狙いは俺だ。大人しく出て行こう
2. 令咒を使用してセイバーを呼ぶ

SAVE 18

2.……无驮だろうし、止めておこう
1. 樱が气にかかる。间桐邸に行ってみよう
2.……今はそれしかない

SAVE 19

2. 远坂を守りきる……!

SAVE 20

1. いや、远坂と话をつけないと
1. パンがないので今朝は和风で。というか犯人をとっちめに行く
1. 中の样子を见る

SAVE 21

1. 断る

SAVE 22

1. 远坂と合流する

SAVE 23

2.……まだだ。そんな安易な真似はできない
2. 助ける
3. 俺たちだけでは无理だ。他のマスターと协力する

SAVE 24

2. ——男を止める……!
2.……构わないが、一つ条件がある
2.……止めて、どうする
1. 远坂と作战を练る

SAVE 25

2.……冗谈、简单に谛められるか……!
凛 TRUE END

读取 SAVE 20

2. 道场でセイバーと话をつけよう
1. パンがないので今朝は和风で。というか犯人をとっちめに行く
1. 中の样子を见る
1. 断る
1. 远坂と合流する
2.……まだだ。そんな安易な真似はできない
2. 助ける
1. そんなものはない。正面突破、これあるのみ
2. ——男を止める……!
1.……いいだろう
2.……止めて、どうする
2. セイバーの样子を见に道场へ
2.……冗谈、简单に谛められるか……!
凛 GOOD END

樱路线攻略

1. 樱の手伝いをしに行こう
1. 生徒会の手伝いをしよう
1. 樱を送っていく
2. 樱も来るし、もう一品加えよう
2. 樱が气にかかる
2. ——战う
2. セイバーを助ける……!
2. まずは昨日の话から
2. 新都へ
1. 樱の事を相谈する
1. 俺は嫌いじゃないぞ
2. 自分で言う
1. 梓子を见に行ってみようか……?
2. なんとか误魔化す
1. 外に买い物に行こう
1. 慎二を殴る

SAVE 26

3.……いや、樱が心配だ

SAVE 27

1. お客さまとしてうちに招く
1. 柳桐寺を调べよう

SAVE 28

1. セイバーを信じて待つ……!
1. 反击を警戒していた、とか?

SAVE 29

2. 俺一人じゃダメだ。远坂の手を借りないと
1. はい
1. はい

SAVE 30

1. するか!
1. いや、これ以上樱をひとりにさせられない

SAVE 31

1. 远坂の手を引いて———

SAVE 32

2. 樱の味方になりたいんだ
3. それよりライダー、ごはんは?

SAVE 33

2. 急いで梓子を见に行くべきだ

SAVE 34

2. イリヤを守りきる……!
2. イリヤ、かな?
1. 解く
1. 远坂とイリヤの梓子を见に行く
1.……首を纵に振った

SAVE 35

1. 受ける

SAVE 36

2.……それだけは、出来ない
1. 急いでうちに弃る

SAVE 37

1. 樱を助ける。イリヤを连れ弃す

SAVE 38

2. 颔く
1. イリヤを连れ弃す

SAVE 39

3.……いつかの答えを、口にする
3. 最后まで樱の味方か

SAVE 40

3. まだ机会を待つ……!

SAVE 41

2.……この腕を振り下ろす
(2.……いいのか、それで)
樱 TRUE END

读取 SAVE 41

2.……この腕を振り下ろす
1. 行う
樱 NORMAL END

BAD END回收

读取 SAVE 1

1.……刻印を破弃する
BAD END 1

读取 SAVE 2

1. 远坂を连れて逃げる……!
BAD END 2

读取 SAVE 3

2.……悪いが、组めない
2. 生徒会室に移动する
3. 藤ねえを起こしに行こう
BAD END 16

读取 SAVE 4

1. 战う
BAD END 3

读取 SAVE 5

1. 倒される前に倒す……!
BAD END 4

读取 SAVE 6

3. ダメだ、令咒は消费できない……!
BAD END 5

读取 SAVE 7

1.……ここで待机する
BAD END 6

读取 SAVE 8

1.……今は、颔くしかない。
BAD END 7

读取 SAVE 9

1.……それしか、ないのか
BAD END 8

读取 SAVE 10

1. キャスターはセイバーに任せ、ここで二人を守る
BAD END 9

读取 SAVE 11

1.……あの间合い、取った……!
BAD END 10

读取 SAVE 12

2. 立ち上がらない
BAD END 11

读取 SAVE 13

1. 家に回る
BAD END 12

BAD END 13 是最麻烦的，要求セイバー一定程度的低好感度，因此从头开始安全展开

1. 樱の手伝いをしにいこう
1. 生徒会の手伝いをしよう
1. 樱を送っていく
1. 道场で朝の日课をこなそう
2. 止めない
2.——战う
2. セイバーを助ける……!
2. それじゃあ真面目な话から
1.……分かった、手を组もう
3.……その服は、どうしたのさ
2. 樱に、きちんと说明する
3. バーカーサーについて
2.……危うきに近寄らず
2. 战わない
3. 切り札がほしい必杀剑とか、いいね
2. サーヴァントになる前のセイバーを知りたい
1. 卫宫邸にまっすぐ归る
3. 林檎とかはいい。藤ねぇ、蜜柑を食べるんだ
2. 大人しく待つ
1. 止まる必要などない……!
2.……战いになどならない
1. セイバーを召唤……
2. セイバーを追わなければ……!
1. 慎二を追う
2.……それは出来ない
3.…………あのペットなどいかがなものか?
2. 远坂が气にかかる
2.——それで何になる
2.——使うな!
2. 教会に预ける
3.——だめでござる。今日は断食でござる
3. 沉默は美德
2. セイバーと二人で打って出る。
1. 远坂を信じる
2. だめだ、セイバー……!
1. 立ち上がる
2. 地下室に下りるで
BAD END 13

读取 SAVE 14

1.……それでもだ、远坂
2. 切嗣に报告する
BAD END 14

读取 SAVE 15

1.……この场に残る
1.……この场に残る
BAD END 15

读取 SAVE 16

1. 阶段に飞び込む
BAD END 16

读取 SAVE 17

1. 令咒を使う。
BAD END 17

读取 SAVE 18

1.……一应、话を闻いてみる。
BAD END 18

读取 SAVE 19

1. セイバーの助けに入る……!
BAD END 19

读取 SAVE 21

2. 从う
BAD END 20

读取 SAVE 22

2. 协会へ相谈に行く
1. 逃げる
BAD END 21

读取 SAVE 23

1.……いける。今ならキャスターに隙を作れる……!
BAD END 22

读取 SAVE 24

1.……自分を押し留める。
BAD END 23

读取 SAVE 25

……こうなったら、せめて道连れに……!
BAD END 24

读取 SAVE 26

2. 深山町を巡回する
2. 谢罪を込めて言うコトを闻く
BAD END 25

读取 SAVE 27

3. なんとか大目に见てもらう
BAD END 26

读取 SAVE 28

2. 脏砚に斩りかかる……!
BAD END 27

读取 SAVE 29

1.……いや、これは自分ひとりの问题だ
BAD END 28

读取 SAVE 31

2. 目を瞑って、ライダーに斩りかかる———
BAD END 29

读取 SAVE 32

1.……正义の味方を、张り通す
BAD END 30

读取 SAVE 30

2.……仕方ない。
3. 何もできない———
2. 樱の味方になりたいんだ
BAD END 31

读取 SAVE 33

1.……この场に残るべきだ
BAD END 32

读取 SAVE 34

1. 远坂を连れ弃す……!
BAD END 33

读取 SAVE 35

2. 受けない
BAD END 34

读取 SAVE 36

1. この手に、かける
BAD END 35

读取 SAVE 37

2. 俺たちの负けだ
BAD END 36

读取 SAVE 38

1. 断る
BAD END 37

读取 SAVE 39

1. 土藏の外へ逃げる……!
BAD END38

读取 SAVE 40

1. セイバーと打ち合う……!
BAD END 39

读取 SAVE 41

1.……セイバーを助ける
BAD END 40

全分支补完

在完成 Last Episode 后，重新进入游戏，按□键选 Flowchart 查看剧情树，可以看到一些很淡的蓝色框，这些代表没有选择过或是没有进入过，之后每次见到白色的文字就多 SAVE，如果发现触发不了选项，就读取之前的存档，或是按十字键上选第一个把剧情往前倒，大部分的选项都比较容易搞定，只是其中有几个比较容易漏：

樱路线

十日目－归宅～玄关『スイート＆スパイシー』后的初来访和二次来访，

要达成初来访就要在七日目选择“2. 谢罪を入めて言うコトを闻く”；要达成二次来访就在七日目选择“1. お客さまとしてうちに招く”。最后有一处右侧分支为自动进入普通结局，这里要求樱的好感度不能太高，只要不是直接读之前存的真结局存档，按照选白色选项原则一直进行下去，就可以自动经过这一剧情点进入普通结局。

セイバ－路线

八日目－朝－剑の修行『ライフガード＆セーフ』后面看上去有6个选项，分别是七日目－午前－剑の修行『ライフ－ガード』的3个选项展开，在这里存好一个档就行了。

凛路线

要达成五日目－凛の部屋『治愈健在』，在三日目 VS バーサーカ－选择“2.……后を追う”然后选“2. セイバーを连れ弃す”；如果选“2.……后を追う”再选“1. セイバーを呼び弃す”，就会进入五日目－凛の部屋『自然治愈の体。』比较麻烦的是十一日目一处必定进入 BAD END 的剧情点，需要凛的好感度到达这里时小于4。我们可以从凛路线的五日目开始，按照以下选择来控制其好感度，这样就能顺利解决这一难题了。

五日目 VS 远坂凛『パニックソニックコ－スタ－』选择 1. 令咒を差し出していいのか……？

七日目・结界发动 选择 1. 二人で慎二を捜す

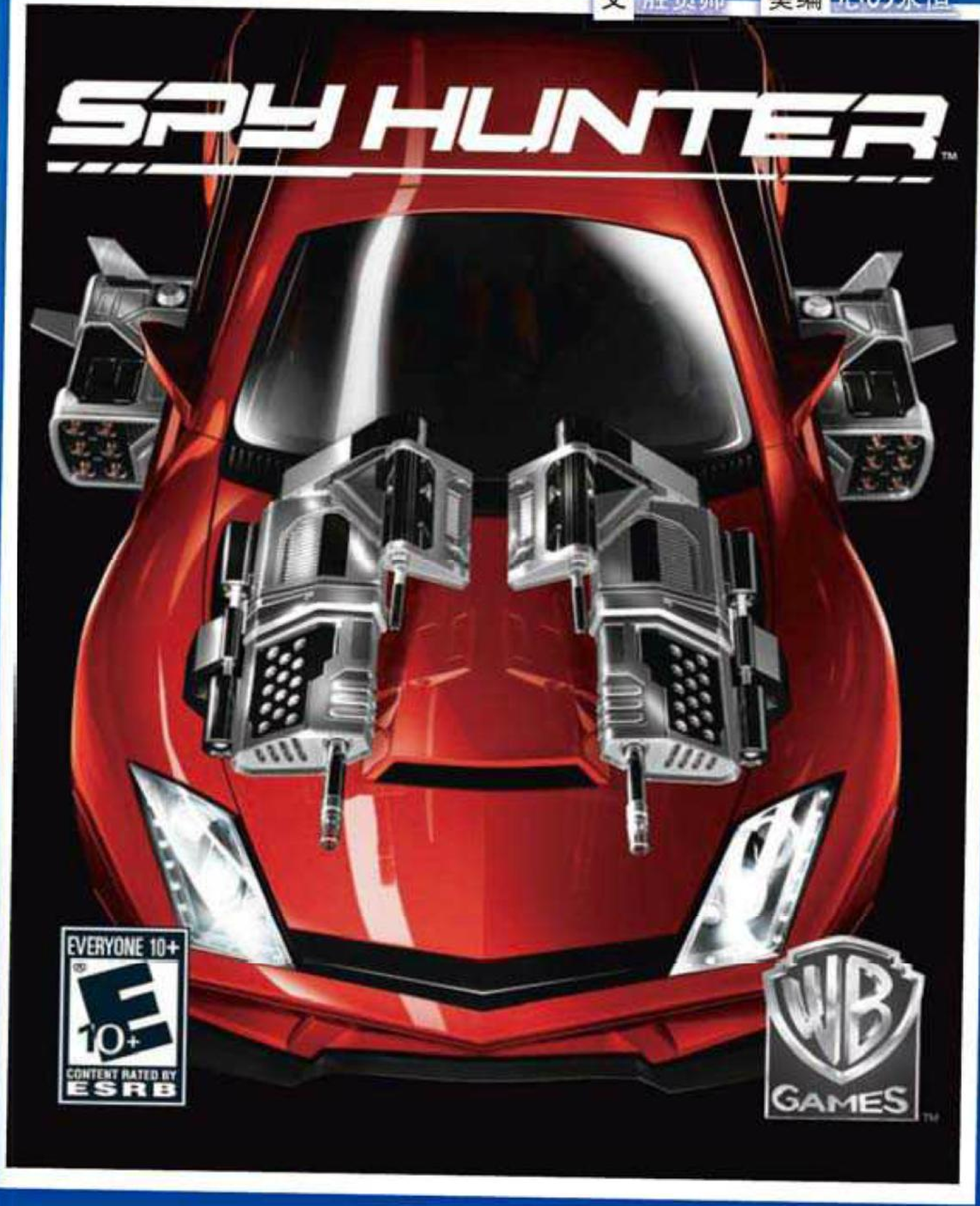
八日目・放课后 选择 2. そうだ、远坂に连络

九日目・夜、集合～决行『葛木先生にガンドを击つ凛。』选择 1. やっぱり危险だ。远坂を止める

十日目・夕食前『藤ねえ VS 凛。』选择 3. 寒いのでパス。ミカンミカンミカン

文 胜负师　美编 心の永恒

《间谍猎车手》算是个历史悠久的系列，从雅达利、FC一直延续到PS2时代，可惜进入次世代以来就没有了续作的消息。这一次在PSV上复活，不仅画面有所提升，游戏最精华的部分，也就是用车辆间的竞速与战斗重现间谍电影中紧张刺激的追车场面，可谓表现得淋漓尽致，很多镜头都能让人联想到007等经典间谍片的情景。神奇的间谍车不仅外形可随地形变化，还可以加载各种各样的武器，玩起来火爆过瘾。尽管是车辆主题的游戏，但本作的驾驶部分很容易上手，战斗比重相对较大，基本上算是动作游戏。本作的美版出奇的便宜，大概一百出头，喜欢此类游戏风格的玩家可以果断尝试。



RAC	间谍猎车手			游戏卡存档
	Spy Hunter			856MB
	Warner Bros. Games	2012年2月22日	港版	1人
零售版：358港币 / 下载版：312港币		无对应周边	对应玩家年龄：10岁以上	

奖杯总数	26	铜杯	10	银杯	8	金杯	7	白金	1

白金路线

1. 本作没有难度选择，直接开始游戏即可，在适应操作和游戏风格之后，正常通关就可以取得不少的奖杯，但是要注意一下部分关卡有较为特殊的过关条件。

2. 取得金钱优先升级前方机关枪，之后是左侧跟踪导弹，后方地雷，右侧霰弹枪（或电击枪），基本上这四种武器升满后可以适应全部关卡。其他武器拿到了也可以试试手，注意！更换武器装备的方法是进入关卡前，在屏幕上点击拖动武器图标。

3. 游戏中最麻烦的奖杯是全部关卡达成 SpyHunter Pro，需要完成4项挑战要求，但是可以分开一项一项去完成，不必同时完成。当然，能够同时完成的话可以节省不少时间，具体要求和注意点下文详述。玩家可以在通关后，把挑战补完，因为后期可以解锁新武器新能力，钱也不缺，会比较容易。我个人采用的是每打一关就连续尝试，直至达成 SpyHunter Pro，大家可以根据自己的喜好来选择挑战方式。

4. 部分武器和关卡有特殊条件奖杯，但在玩家装备和技术提升的情况下，这些奖杯都没什么难度可言。最终白金所需时间在10小时左右。

白金难度	4/10
白金所需时间	10小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

Exemplary service　白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

Conscientious objector　铜杯

取得条件：不使用任何武器完成一关

奖杯说明：在第一关可以轻松达成。

Lock and load　铜杯

取得条件：任意武器升至满级

奖杯说明：一开始钱比较少的时候可以优先把前方的机关枪升满，之后是左侧的跟踪导弹，可以大大提升杀敌效率。同时，这对完成每一关收集黑匣子、干掉敌方特殊车的任务会有很大帮助。

Who is this guy?!
铜杯

取得条件： 在一关里干掉 15 个敌人
奖杯说明： 不太可能漏掉的奖杯，武器升满后杀敌还是很轻松的。

Share the wealth
铜杯

取得条件： 在一关内用四种不同的武器各杀至少一个敌人
奖杯说明： 就是用前后左右四种武器各杀一个敌人。初期左侧武器是闪光弹，没有攻击力，所以这个奖杯要过几关之后解锁了左侧导弹之后才能获得。

Easy rider
铜杯

取得条件： 行驶 150 公里
奖杯说明： 通关过程中必得的奖杯，不会遗漏。

Take your best shot
铜杯

取得条件： 使用护盾来避免大伤害
奖杯说明： 在关卡 Search And Destroy 之后才能解锁辅助能力“护盾”，每隔 6 秒可以发动一次，可让玩家车辆拥有 4 秒的无敌时间，是中后期非常有用的能力。所谓大伤害就是扣减一格体力的那种，在护盾状态下高速撞击敌车或是路人车辆都可以。一般来说无意中也可以获得此奖杯。

Fire starter
铜杯

取得条件： 在一关内用火焰喷射器烧死 10 个敌人
奖杯说明： 火焰喷射器是后方武器，可以把它升满级后在第一关进行挑战，达成后不必完成关卡，退回主菜单以节省时间。

Got your number
银杯

取得条件： 获得所有敌方载具的资料
奖杯说明： 敌人种类一共 14 种，所谓获得资料是指在接近敌人后点击屏幕右下角的眼睛标记进行扫描，基本上在扫描黑匣子时可以顺带扫到大部分的车子，飞机的话因为比较显眼，感觉好像没见过的敌人就都扫一扫。有一种敌人比较容易遗漏，是一种会发射导弹的快艇，出现的关卡是 Anchorage，在最后给战舰装炸弹时，它们会在一边干扰，记得近接了扫描一下。

Suited and booted
金杯

取得条件： 给车子装备 4 种满级的武器
奖杯说明： 只要玩家能够完成每关的 SpyHunter Pro，到了游戏中期，给装备升级用的钱就完全不成问题。

Unmanned Aerial Venom
金杯

取得条件： 在关卡 Eye in the Sky 中干掉 50 个敌人
奖杯说明： 这是一个只使用 UAV 在空中保护车子的任务，难度不大，但是要留意从车子后面跑来偷袭的敌人，敌人全杀就能凑够 50 个。

Not so clever now!
银杯

取得条件： 完成全部任务

Shocking
银杯

取得条件： 只使用电击枪完成一关
奖杯说明： 电击枪是右侧的初始武器，升满级后威力还不错。同样可以在第一关完成这个奖杯条件。

Float like a really heavy butterfly
银杯

取得条件： 在空中的行驶距离达成 5 公里
奖杯说明： 通关过程中可自然解锁，不会遗漏。

Where is this guy?!
银杯

取得条件： 在一关内隐身时间超过 2 分钟
奖杯说明： 隐身能力在完成关卡 See No Evil 后解锁，属于辅助能力，但是没有护盾实用，解奖杯之后就可以束之高阁了。隐身状态下不能使用武器，不能撞或被撞，不然隐身状态会马上消失。一次隐身可持续 6 秒，间隔 10 秒才能再使用一次，也就是说，至少需要五分半的时间才能达成，但是很多关卡都有时间限制，所以这里推荐选择关卡 Anchorage，这一关的时限是 9 分 20 秒，关卡一开始就把车停下来，然后反复点击屏幕左上角的汽车标记，直至弹出奖杯。

Sting like a metal bee
银杯

取得条件： 让 5 个敌人被铁钉路障摧毁
奖杯说明： 见到铁钉路障时避让，一般无意中便可解此奖杯，因为总有几个敌人会傻呵呵地往铁钉上压。运气不好的话可以去关卡 Nuclear Fallout 刷。

Hard love
银杯

取得条件： 只使用 50 cal cannon 完成一关
奖杯说明： 这应该算是游戏中最不实用的武器了，用它打第一关好了，反正第一关完全不要武器也能过。

Didn't expect that to happen...
铜杯

取得条件： 完成第一关教学任务

King of the world
铜杯

取得条件： 累计干掉 20 艘敌人的船只

I'm on a boat
铜杯

取得条件： 在水面上行驶 20 公里
奖杯说明： 这两个水上奖杯都可以自然取得。

Looking sharp
铜杯

取得条件： 为自己的座驾选择新颜色
奖杯说明： 新颜色需要购买，最便宜的只要 1000 块钱。

Consummate professional
金杯

取得条件： 所有关卡均以 SpyHunter Pro 状态完成
奖杯说明： 本作中的最难奖杯，需要所有关卡都完成 4 项挑战，才能达成 SpyHunter Pro，并获得高额的金钱奖励。好在这 4 个项目不需要同时完成，可以分几遍有针对性地完成，这样就简单多了。选关画面时点击左上角的叹号可以查看各项挑战的完成情况。

DAMAGE——是指过关时的体力，例橙色字为 4/6，那么你过关时必须有 4 格以上的体力才算达标，一般来说中间可以接关的关卡比较容易，因为接关时体力是加满的。中后期有了护盾之后，这项指标更容易达成。

TIME——过关时间，这个容易理解。注意有些剧情部分时间也在走，看清楚了，不要造成时间上的浪费。有几关的时间要求特别严格，可以在完成其他要求后单独挑战时间，除了回避不必要的战斗，还有就是加速时要更有技巧，不要一口气把加速槽全用完，加速一秒，中断，

等气槽回复后再加速一秒，再中断，如此反复可以让车子经常保持极速。

BLACK BOX——黑匣子收集。把敌人打爆时会随机掉落黑匣子，在画面中会有一个绿色框提示，此时要立即点击眼睛标志进行扫描，扫描的判定比较大，但黑匣子也不能离玩家太远。这个需要一点运气和反应力，当然也有笨办法，就是每打爆一个敌人就扫描一次，直到扫到黑匣子为止。

ENEMY COMMS——这是一种特殊的敌方车辆，车子是黑色的，顶上有一个卫星天线，这种车在画面中出现的时间不长，不及时干掉它那它就会逃走。而且这种车比较耐打，如果一开始很难把它打爆，可以在将左侧跟踪导弹升满级后再来打，配合三级机关枪可以秒杀。

Cold blooded
金杯

取得条件： 在关卡 Rogue 中 60 秒内干掉目标车辆及敌方车队
奖杯说明： 把导弹和机枪升满级，干掉全部目标一般只需 40 秒左右。

Not a scratch
金杯

取得条件： 不损失一格体力完成一关
奖杯说明： 体力在没有损失一整格的情况下，只要不遭受攻击或撞击，过一段时间是会自动回复满一格的。不损失一格体力完成一关的机会非常多，一般不需要刻意去完成。

What countdown?
金杯

取得条件： 在关卡 Nuclear Fallout 中 40 秒内拆除所有的炸弹
奖杯说明： 关卡一开始，需要拆除 4 个炸弹，第一个是自动的，不耗费时间，从第二个开始需要完成手动开到指定位置停下来，等进度条加满后去下一个目的地。加速和停车一定要快准稳，加速技巧刚才已经说过了，停车时要有提前量，要是冲过头再退回来会损失不少时间，这种情况属于明显失误，可果断重来。

Dolla dolla bills y'all
金杯

取得条件： 累计获得 15 万研究点数
奖杯说明： 研究点数就是游戏中的金钱，只要以全任务达成 SpyHunter Pro 状态为目标，那么 15 万是一定能赚到的。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

文 rudy-g12　编 苍穹　美编 心の永恒

PSV 版的《FIFA 13》与前作只相隔了 7 个月，玩家们既高兴 PSV 版可以和其他平台同步发售，但又担心这只是前作披上新衣的骗钱之作。当实际拿到游戏之后，玩家们的猜测部分变成了现实。PSV 版《FIFA 13》和家用机平台的同名游戏几乎没有任何的关联，笔者用一句话来概括：这是一款用《FIFA 11》的系统、《FIFA 12》的内容，外加《FIFA 13》的包装而成的足球游戏。相对于前作并没有比较明显的变化，这样几乎换汤不换药的制作方式让很多抱有期望的玩家非常失望。不过前作在帧数、手感等方面存在的问题都在本作中得到了修正和解决，最重要的是不再有恶性奖杯 BUG 了。所以客观地说，《FIFA 13》依旧是现在掌机上最好的足球游戏，值得玩家们投入大量的时间。

奖杯总数	39	铜杯	24	银杯	11	金杯	3	白金	1

SPG	FIFA 13			则须记忆卡
	FIFA 13			2855M
	EA Games	2012 年 9 月 28 日	港版	1 ~ 4 人
零售版：299 港币 / 下载版：338 港币		无对应周边	对应玩家年龄：全年龄	

白金路线

白金难度	3/10
白金所需时间	50 小时
在线奖杯	5
最少通关次数	至少 120 场网络比赛以及大量单机比赛
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	有
硬件需要	无

1. 触摸屏相关奖杯：可以先进入 kick off 把和触摸屏有关的奖杯先解决掉，同时也可以将 Ruud boy、No Draw for You! 等有特定条件的奖杯一起解锁。

2. 联赛模式：主要就是一星半和 64 队两个自制联赛夺冠，按照后文的内容进行联赛设置后，可通过 sim 比赛过掉大量的赛事来节省时间。

3. 经理模式和生涯模式：在游戏选项里面有球员教练模式，为避免有些奖杯在这个混合模式下有拿不到的可能，这里不推荐玩家选择，还是老老实实的把经理模式和生涯模式分开各完成一次。

4. 网络比赛：最主要的就是网络有效比赛 100 场了，由于都是可以和好友对刷完成的奖杯，只要保证通畅的网络，剩下的就是慢慢耗时间了。

5. 拾漏补遗：完成以上四个阶段后估计就剩下 tour bus 这个玩遍所有足球场的奖杯可能未解锁，再回到 kick off 做好记录工作，一场场地踢等待最后白金时刻的到来。

Football Legend（白金）
取得条件：解锁其他所有奖杯

Pinpoint Accuracy（铜杯）
取得条件：使用触摸屏打进一球
奖杯说明：使用触摸屏或背触板进球都可以解锁此奖杯，相对来说使用背触板进球要容易许多。把背面整块触摸板当做一个球门，你想射哪里就点哪里，注意触摸的时间，按住待光标变成绿色的时候进球概率最高。

Sharp Shooter（银杯）
取得条件：使用触摸屏打进 50 个球

Pressure is On（铜杯）
取得条件：使用触摸屏打入一个点球
奖杯说明：必须是在比赛过程中获得点球并打入，在训练场的点球得分无效。

You Pointing at Me?（铜杯）
取得条件：使用触摸屏完成一次传球
奖杯说明：使用触摸屏点击无球队友后，系统就会自动传球给他，注意传球的力度，光标为绿色最佳。

Thread the Needle（铜杯）
取得条件：使用触摸屏传一次身后球
奖杯说明：可以和 You Pointing at Me? 一起解锁，但要点击的队友必须位于你前方。

Control the Open Space（铜杯）
取得条件：使用触摸屏完成一次长传
奖杯说明：同样向前传球，只要按的时间长一点就是长传了。

Nimble Fingers（铜杯）
取得条件：使用触摸屏传球并打进一球
奖杯说明：要求传球和射门都用触摸屏来完成。

Pass Master（银杯）
取得条件：使用触摸屏完成 100 次传球
奖杯说明：可以开一场比赛来刷，不停地在两个后卫之间来回点击，直至达到奖杯要求的数量。

All My Own Work（铜杯）
取得条件：使用全手动设置赢得一场比赛
奖杯说明：可以选择最低难度来降低获胜的难度，进入 control setting 进行以下调整来满足全手动的要求。
Auto switching：manual
Auto switching move assistance：none
Passing power assistance：off
Pass assistance：manual
Through pass assistance：manual
Shot assistance：manual
Cross assistance：manual
Lob pass assistance：manual
Save assistance：manual
Touchscreen：off
Rear touch pad：off

Against the Odds（铜杯）
取得条件：在线上排名赛中选择一支比对手弱的球队并赢下比赛
奖杯说明：所谓较对手弱的球队就是选择一支星级低于对手的球队。若是没有十足的把握在野战中获胜，可以和好友一起进入游戏大厅配对。

Good Form（银杯）
取得条件：在线上积分赛取得五连胜
奖杯说明：虽然字面上的意思是不败，其实还是要求全胜，请不要误解。除了需要玩家具有一定的比赛能力之外，良好顺畅的网络也是一个关键因素。若之前四连胜却在第五场比赛中掉线的话就悲催了。系统会判定你本场比赛告负，一切就得从头再来。当然，在游戏大厅能和好友对上互刷的话可以省力很多。

Hundred and Counting（金杯）
取得条件：完成 100 场有效的线上积分赛
奖杯说明：这是本次白金历程中最耗时、同时也是最容易出现种种状况的奖杯。在完成一场积分赛后看到有关于你网络积分和等级清算的画面，那时系统才会认可这场比赛有效。所以自己断线、退出或者对方拔线、断网，这场比赛都是不被认可的。在线野战的玩家素质参差不齐，有时候就会碰上比赛落后故意拔线、乃至比赛已经结束在清算画面未出现前故意拔线恶劣事件，着实让人一肚子火气。所以为了奖杯，有时候就得故意收着踢比赛，尽量不要大比分领先，当然以和为贵最好，不会让自己的网络积分损失太多。如果是约上好友对战的话，网络情况也至关重要，另外在和好友刷完一盘后最好按 No 退出游戏，进入大厅重新配对，因为按 YES 连续对战有一定概率会发生后续比赛不计入在内的 BUG。总之，这个金杯是个折磨人的历程。基本上数据统计显示你打了 130 场比赛以上才能解锁奖杯，为了白金请耐心、耐心、再耐心。

Good Week!（铜杯）
取得条件：在生涯模式入选联赛每周最佳阵容
奖杯说明：在生涯模式里面保证你创造的小人不断的进球，场均评分在 9 分以上就很容易解锁这个奖杯。当然，也可以选择一名如梅西这样的世界巨星开档，只要让系统自动跳过几个月的时间，当你泡上一杯咖啡回来的时候就会发现奖杯已经到手了。

Great Month!
铜杯

取得条件：在生涯模式获得联赛阅读最佳教练

奖杯说明：和 Good Week! 获得的要求一样，也是保证带队不停地赢下比赛即可。

Folklore
银杯

取得条件：在生涯模式成为俱乐部的传奇球员

奖杯说明：在生涯模式主菜单的左下角有一个关于你小人的状态条，主要显示他在球队的地位和成长度。成长度一共有 16 格，通过赢得比赛成长度会有相应地提升。当成长度达到 16 格满额的话小人的地位就会提升到更高一级。由此小人的地位会从替补、首发、核心、队长直至最后的传奇球员。想要成为传奇球员则必须在赛季结束的时候球队夺得联赛冠军，且小人在传奇状态的成长度为满格。若要加快进度 SIM 掉部分比赛的话，请算好剩余比赛的数量和关注成长度的变化，因为如果球队输球或者排名下降，成长度是会倒扣的。

Woodwork and In!
铜杯

取得条件：击中横梁或者立柱后进一球

In the Game
铜杯

取得条件：创造一个小人

奖杯说明：在主菜单进入 Virtual Pro 设置好小人的外貌、场上位置等相关信息后存盘即可解锁奖杯。

Classy
铜杯

取得条件：解锁 5 个小人的套件和外观包

Trait-or
铜杯

取得条件：解锁 1 个小人的特征

Festive
银杯

取得条件：解锁 5 个小人成就庆典包

奖杯说明：只要打足够场次的比赛必定会解锁以上 3 个奖杯。

Top of the League?
铜杯

取得条件：赢得一场好友联赛的胜利

奖杯说明：建议双方都在同一个 Wi-Fi 环境下进行对刷，由某一方创造一个联赛之后并邀请好友加入，随后发出比赛请求，赢下比赛即可解锁奖杯。

Massive Signing
铜杯

取得条件：在经理模式下，签下一名身价高于球队任何球员的新援

奖杯说明：选择"钱多人傻"的曼城、巴黎圣日耳曼这样的俱乐部可以加快获取奖杯的速度。不过这几个俱乐部的当家球星数值不低，为了奖杯，挥泪斩马谡直接解约掉他们吧。随后在转会市场砸重金买一下一位高数值的球员即可(一般来说综合能力值超过 85 的球星就很稀有了)。拜仁的罗本和里贝里都是符合这个条件且比较容易签约的球员。

FIFA Fair Play
铜杯

取得条件：连续 5 场比赛不吃牌

奖杯说明：不要铲球少按抢断键，不是很难得奖杯。推荐在一些只需要刷场次不需要胜负要求的比赛刷杯。

Challenging Schedule
银杯

取得条件：在经理模式下完成赛季且不跳过任何一场比赛

奖杯说明：每场比赛都要选择 play match 而不是 sim match。澳大利亚和奥地利联赛都是比较短的联赛，刷杯推荐。不过笔者还发现了一个比较邪恶、更加快速的方法，前后只需要十来分钟就可以解锁这个看似耗时很长的奖杯。还是先选择 play match 进入比赛画面，随后按 forfeit match 退出比赛。这时候系统会承认你完成了一场比赛并判定比赛 0:3 告负。由于你连续输球，球队成绩一泻千里，不出半个赛季董事会就会炒你的鱿鱼。虽然下课让人黯然神伤，但奖杯此刻的弹出会给你无限安慰。

Cup Upset
银杯

取得条件：使用一星球队在自创的 16 队联赛中夺冠

奖杯说明：具体设置过程中有以下几点要注意。

1. 在 game mode 里面选择 create tournament 并进入 league 模式设置。"Number of Teams :16" 把联赛参赛队数量定在 16 ;"Auto fill teams :yes" 系统会自动选择 16 支球队,玩家可以在后面的设置里面调整球队 ;"Advanced setting :on" 进阶选择必须开启,其中有几个关键的设置请玩家注意 ;"Team rating Range :less than 2 Stars" 为了提高效率可以让系统选择低星级的俱乐部来降低比赛的难度。"Fixtures V each team :1" 1 代表的是单循环,2 则代表的是主客场双循环,大家应该明白选 1 的道理了吧。

2. 如果按照笔者上述设置进入后续菜单,会出现 16 支低于 2 星的俱乐部。按○键选择其中任意一支 1 星的俱乐部,如果想更换球队话可以将光标移动到要被替换的球队上并按下△键补充进你需要的球队即可,万事确认 OK 的话按 start 键就可以开始比赛了。一共有 15 场比赛,玩家要提高效率的话可以选择跳过某些比赛。笔者的心得就是所有的客场比赛都打并都赢下,这样可以缩短解锁 Tour Bus 这个奖杯的时间(当然你要做好笔记),主场比赛在积分足够的情况下能跳就跳。

Custom Sixty Four Winner
银杯

取得条件：赢得有 64 支球队参加的自创联赛的冠军

奖杯说明：这里有一个 BUG 会造成玩家在赛事结束的时候拿不到奖杯。不知道是 EA 工作人员的数学有问题还是其他原因，选择最直接的淘汰赛模式（knockout）是无法产生比赛冠军的。所以玩家在 create tournament 里面必须选择 group&knockout 模式。并把参赛球队数量设置为 64 支。其中大部分的设置可以参照 Cup Upset 这个奖杯的说明，同样把一些关键设置做自定义，来提高刷杯的效率。"Teams per group：8" 每组参赛队数量为 8 支效率最高；"Fixtures V group teams：1" 小组赛采取单循环赛制；"Knock round fixtures：1" 淘汰将采取一场定胜负的赛制。

Back to Back
金杯

取得条件：在经理模式下卫冕联赛冠军

奖杯说明：条件很明确，惟一要注意的是赛季结束会有其他俱乐部抛来橄榄枝，不要被其他球会的高薪诱惑哦，老老实实选择"stay with……"，再次蝉联联赛冠军。另外如澳超和美国大联盟等分常规赛和季后赛的联赛，必须都拿到第一才有效。

Fortress
金杯

取得条件：在生涯模式保持赛季主场不败

奖杯说明：只要一个赛季的任意主场比赛（包括季前热身赛）不输球即可。

A Man Down
铜杯

取得条件：在半场罚下一人的情况下赢得最后比赛的胜利

奖杯说明：在上半场疯狂地铲球，直至满足上半场罚下一人的必要条件，然后赢下比赛即可。为了避免某些原因造成无法解锁此奖杯，请在罚下一人之前保持比分为 0 ：0。

Don't Blink
铜杯

取得条件：和电脑对战，在开赛 5 分钟内破门

奖杯说明：这里指的 5 分钟内是指游戏时间，若觉得默认时间长度比较紧张的话可以将半场比赛时间调到 20 分钟，只要在规定时间内破门奖杯便会弹出。

No Draw for You!
铜杯

取得条件：和电脑对战，在 90 分钟打入制胜进球

奖杯说明：最低难度下是刷不出这个奖杯的，因此难度要选择 Semi-Pro 或者更高，前面慢慢磨时间，等到时钟走到 89 分钟开始发动进攻并破门。

Ruud boy
铜杯

取得条件：打进一个凌空扫射

奖杯说明：边路传中的时候连续按两次○键，这样就是凌空扫射最舒服的半高球的传中了。多多尝试，没有什么难度。

One Goal a Season
铜杯

取得条件：后卫打进一球

奖杯说明：出场阵容里面必须是后防线的队员破门才有效。后卫破门最常见的途径则是角球。当然最低难度下控制后卫一路带到前场破门也是可以选择的办法。

Defiance 铜杯

取得条件：在线上排位赛中挑射门将打入一球

奖杯说明：同时按住 L 和 R 键并按射门键就可以进行挑射。网上比赛应该有很多单刀破门的机会，看准对方门将出击的时间控制好挑射的力度。当然好友对刷是最佳解锁奖杯的途径，让好友按住△键使门将跑出大禁区，这样就可以舒舒服服挑射空门了。

Tiki Taka 银杯

取得条件：在前场三人之间连续完成 20 脚传球

奖杯说明：必须是过中线进入对方半场的传球，且触球队员不超过三人方可解锁奖杯。由于没有要求必须是三人循环传球，可以让 C 传球一次后，在 A 和 B 两位球员之间对传来快速达成。把游戏难度到最简单对方队员一般是不会来上抢的。

Sparkly Clean 银杯

取得条件：在 World Class 或者更高难度的情况下一场比赛不失球

奖杯说明：在任意模式下进行符合难度要求的比赛都可以来解锁奖杯。当然友谊赛中选择很弱的对手（玩家五星电脑一星）对苦手的玩家是个不错的选择。

Off the Top of my Hat 银杯

取得条件：使用自创小人上演帽子戏法

奖杯说明：在生涯模式中用小人在一场比赛打进三球即可。

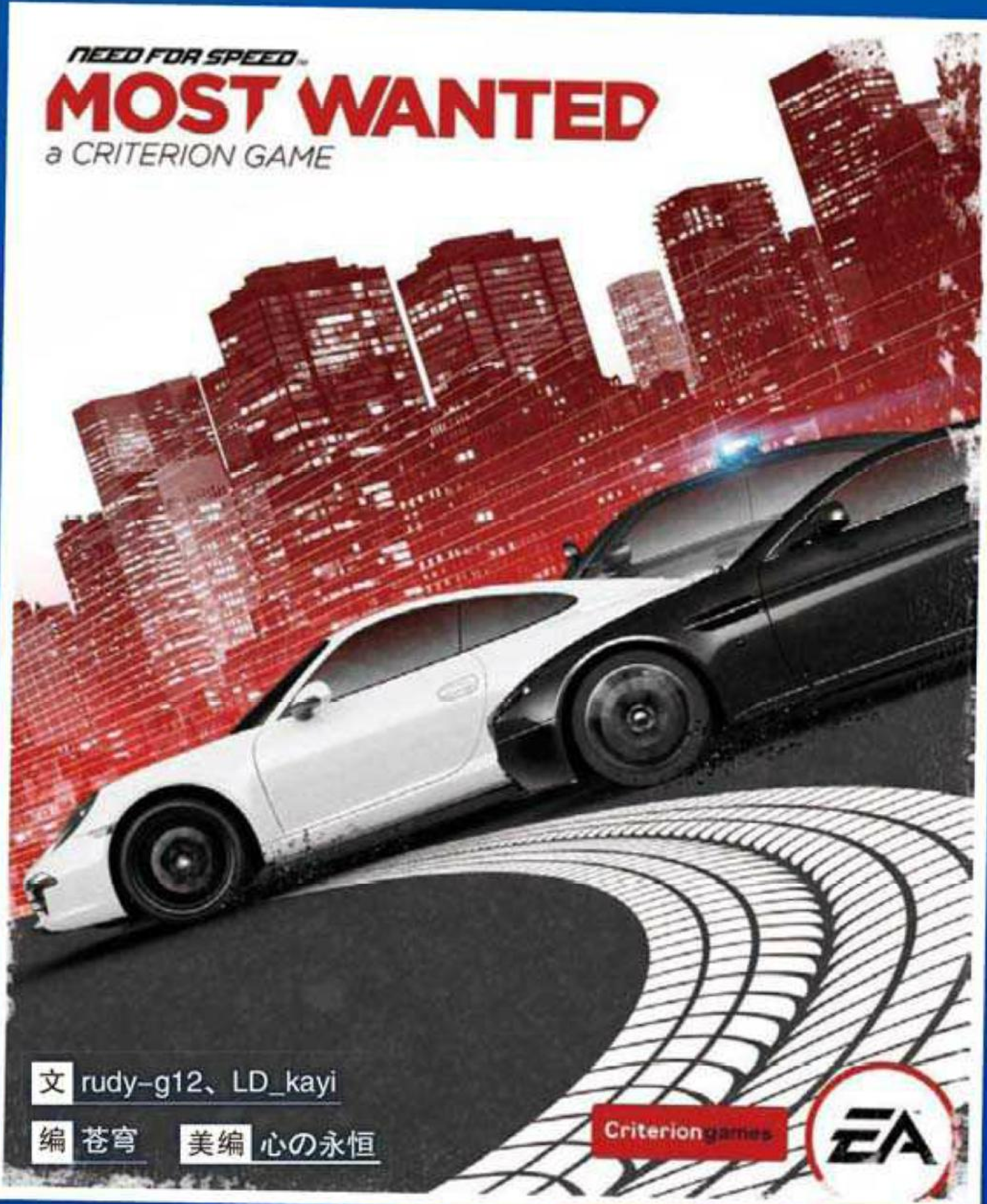
Tour Bus 铜杯

取得条件：在所有球场完成一场比赛

奖杯说明：前作的 BUG 断送了无数人的白金梦，好在本作的这个奖杯问题被修复了。不过由于球场数量众多，在刷球场的时候务必在每踢完一场比赛就做好相应的记录工作。右表就是全部球场的清单，用列表的形式方便玩家打勾记录。另外要注意的一点是，线上比赛的场次是不记录在这其中的。在解锁生涯模式和联赛模式奖杯的时候可以有意识地跳过一些已经比过的球场，尽量每场客场比赛都打。在刷完所有单机奖杯之后仍然没有解锁的话，则可以进入 kick off 一场场继续补漏。

完赛	球场
□	Akaaroa Stadium
□	Allianz Arena
□	Aloha Park
□	Amsterdam ArenA
□	Anfield
□	Arena del Centenario
□	Arena D'Oro
□	BC Place Stadium
□	Court Lane
□	Crown Lane
□	Eastpoint Arena
□	El Liberator
□	El Monumento
□	Emirates Stadium
□	Estadio Azteca
□	Estadio Mestella
□	Estadio Preisdente G.Lopes
□	Estadio Vincente Calderon
□	Estadio De Las Artes
□	Estadio Nacional
□	Etihad Stadium
□	Euro Park
□	FIWC Stadium
□	Forest Park Stadium
□	Imtech Arena
□	Ivy Lane
□	Juventus Stadium

完赛	球场
□	La Cachina
□	Molton Road
□	O Dromo
□	Old Trafford
□	Olympiastadion
□	Parc des Princes
□	San Siro
□	Santiago Bernabeu
□	Signal Iduna Park
□	Sports Direct Arena
□	Stade Gerland
□	Stade Kokoto
□	Stade Municipal
□	Stade Velodrome
□	Stadio Classico
□	Stadio Comunale
□	Stadio Olimpico
□	Stadion 23 Maj
□	Stadion Hanguk
□	Stadion Neder
□	Stadion Olympik
□	Stamford Bridge
□	Town Park
□	Union Park Stadium
□	Veltins Arena
□	Wembley Stadium
□	Waldstadion



文 rudy-g12、LD_kayi
编 苍穹 美编 心の永恒

RAC	极品飞车 新·最高通缉			必须记忆卡
	Need For Speed: Most Wanted			2154MB
	EA Games	2012 年 10 月 30 日	港版	1～4 人
零售版：299 港币 / 下载版：342 港币		无对应周边	对应玩家年龄 10 岁以上	

本作作为“《极品飞车》系列”的第 17 作再次采用“最高通缉”作为游戏的副标题，曾经的《极品 9》首次将这种竞速和追缉结合在一起的玩法带给玩家，在当时让人眼前一亮，并成为了极品迷心目中的一款经典之作。EA 在经历了前两代《极品》游戏的低迷表现之后，力图以“最高通缉”重塑极品系列的经典和辉煌。本作由以《火爆狂飙》而出名的 Criterion Games 制作组负责开发。将高自由度的游戏体验和惊张刺激的追车竞速融合成一体、玩家需要通过不断的比赛胜利，赢得足够的威望，来挑战并击败十辆最高通缉赛车，最终成为车坛霸主。除了风驰电掣的比赛外，还要和穷追不舍的警察展开猫捉老鼠的好戏！

上手指南

●基本操作

本作的操作方式和之前发售的《山脊赛车》等同类游戏基本一致，有经验的玩家可以轻松上手。除了传统的操作按键之外，游戏特别强调液氮的使用和漂移的技巧，保持在复杂的环境和弯道中的速度是在竞速中获胜的关键。本作没有刻意突出触摸屏的作用，只是在查看地图的时候发挥缩放和切换的作用，使得这款收集要素足够丰富的游戏，在地图显示上清晰明了。

按键	功能
左摇杆	方向
右摇杆	镜头视角
R	加速
L	刹车
○	视角切换
×	液氮加速
□	手刹车
△	引擎熄火 \ 在劫车点跳车
start	调出主菜单
select	游戏大地图等
正面触摸屏	移动和缩放游戏大地图
背面触摸板	左右划动来切换查看赛事、劫车点、广告牌等收集要素的进度
L+R	在赛事集合点开始比赛

●画面解析

本作一个比较遗憾之处在于只提供了全景和贴地两个视角模式，而驾驶舱视角和车盖视角都没有出现。玩家在竞速或者自由驾驶的时候，系统在屏幕上提供了非常丰富的信息，方便玩家及时掌握各个方面的情况。

①玩家的实时排名

②距离终点的距离或圈数

③迷你地图：绿色线为赛事或者前往集合点的最佳路线；绿色横条为检查点或终点线；绿色三角表示玩家车辆；黄色三角表示赛事对手；黑色三角表示通缉赛车；蓝色三角表示未触发通缉状态下的警车；红色三角表示触发通缉状态下的警车

④比赛用时

⑤行车速度以及液氮容量等

●Autolog的互动世界

Autolog是游戏中一个全新的互动环节。当你截停完全部十辆通缉赛车，自以为成为NO.1却发现离第一还遥不可及——这就是Autolog在发挥作用了。它改变了游戏机械化的运转方式，将系统始终处于一个滚动和更新的状态。只要你在游戏的时候连上网，系统就会自动上传你的游戏信息，并将大家在游戏中获得的奖励点数、跳跃距离、比赛成绩等捏合成一套排行系统。比如玩家驾驶赛车经过一个测速相机的时候，Autolog系统会立马提供广告板的头像就是谁的。这样一种及时信息的传递使得玩家在完成游戏固有任务的同时，更有兴趣去冲击好友的纪录。Atuolog recommends还提供了实时的好友一对一较量平台，若你的好友超过了你原先的比赛成绩，就可以在这里向你发出挑战。有没有兴趣再战胜他呢？只要选择对应的挑战就可以和他较量一番，获胜的话能获得一定数量的奖励点数哦。Autolog看似一个不起眼的小佐料，却实实在在给游戏带来了不一样的乐趣。

你实时时速以及这个测速点最高时速在好友之间的排行信息；又如广告板在你撞毁之后就会从商家的logo变成你或者好友的头像，谁在这里跳跃的更远，

●竞速与通缉

速度和胜利永远是赛车游戏最不可缺少的环节，本作的赛事容量足够丰富，一共有61场赛事等待你去征服。每个赛事都只有指定的车型才可以参加，这也避免了出现某些赛车游戏中，玩家选择一辆足够逆天的赛车一跑到底的情况。所有的赛事可以分为普通赛事和通缉赛事两大类。

在easydrives里面选择races则进入普通赛事。游戏中的每辆赛车都有五场比赛，通过方向键选择所要参与的赛事最后在set destination选项按右，就会生成前往比赛集合点的路线，玩家把车开过去后就可以开始比赛。比赛主要分成竞速赛和测速赛两种，竞速赛的获胜方法这里就不多解释了。而测速赛则要求玩家能够尽可能地提高全程的平均车速，以满足解锁金牌的条件。这里要提一下的是，如果某个赛事之前进行过的可直接选择start race，免去跑路的奔波。

通缉赛事可以说是游戏的主线部分。玩家通过普通比赛或者完成一些特定任务都可以获得一定数量的奖励点数，每累计120000点就可以解锁一场与通缉赛车的一对一较量。在比赛中战胜对手，并在随后追逐大戏中撞毁截停它，就可以将它据为己有。一共有十辆通缉赛车等待玩家去截取，其中不乏Bugatti Veyron Super Sport这样足够野蛮的牛车。游戏中的警察在这火热的赛事中也不闲着，时不时在比赛中乱入搅局。玩家一面要追求极速争取胜利，一面还要避开警车对你的追缉，场面好不热闹。随着通缉级别的不断提高，警车的装备也越来越坚硬：路障、刺带、装甲车等装备让你没有一刻喘气的时间。要想继续你的称霸之路，那就踩足油门，冲刺向前！

●赛车改装

本作留给玩家改装赛车的空间非常有限，这也引起了部分极品迷的不满。要改装赛车涂装只有去修理站随机变色？这也太扯嘛，我分明不想要这个颜色啊（多人模式下玩家则可以指定赛车涂装的颜色）。而赛车零件的升级数量也不多，且不需要花钱购买，只要达到特定要求就可以解锁相应的零件，不过好在解锁这些零件还是比较有乐趣的。每辆赛车都有普通改装和非法改装两个等级，参加赛事跑到前两名的话就可以解开相应排名的普通改装组件，以此来提高赛车的性能。赛车一共有轮胎、液氮、底盘、车身、悬挂系等五大方面的组件有待玩家解锁。若安装了某个已经解锁的普通改装组件，继而达到相应的要求的话则可以进一步解开非法改装组件（具体解锁改装部件的条件会在后文详细介绍）。

组件的解锁可以给赛车带来六大方面性能的变化：

1.ACCELERATION（加速性能）；2.TOP SPEED（最高速度）；3.CONTROL（控制灵敏度）；4.WEIGHT（车身重量）；5.OFFROAD（越野能力）；6.TOUGHNESS（车辆的坚硬度）。在安装每个改装组件的时候，系统都会提供组件安装后性能变化的预览图。绿色代表性能的提升，蓝色代表性能没有变化，红色则告知性能的下降。这里就要玩家根据各自的喜好和解锁某些改装组件的要求来合理搭配了。此外，每辆车的改装套件是独立的，单人和多人模式下的改装套件也是独立的。玩家可以通过easydrive里面的change car选项来切换已经从劫车点获取的赛车，把所有赛车的非法组装都解锁还是挺有成就感的。

●多人模式

多人模式下无论是好友对战还是公开比赛，都需要执行赛程清单（speedlists）来开始比赛。多人模式一共提供了四种比赛模式。

Challenge：挑战赛。是一种合作外加竞争的挑战模式。比如一起开车到集合点完成指定数量的跳跃；或者看谁在一个跳跃平台上坚持不落地的时间更长，应当说是所有四种比赛模式耗时最少的。

Race：最常规的竞速赛，看谁跑的最快。

Speedtest：测速赛，上文已经提到过测速赛的玩法，看谁的平均时速越高越好。

Team race：团队竞速赛。和竞速赛的玩法一样，不过就是系统会把四位玩家随机分成两个队，哪个队综合耗时最少就是胜利者。

●收集要素

既然本作是 Criterion Games 制作组打造的赛车游戏，就免不了加入一些在《火爆狂飙》时获得成功的元素。广告板、闸门这些过往的收集元素同样出现在里《极品飞车》的世界里，并且与奖杯息息相关，下面就逐一介绍。

劫车点：在地图上以白色方向盘形状显示。游戏中共有 41 辆赛车，每辆赛车各有三个不同区域的劫车点，把车开近停靠在路边、角落、楼顶有厂商标志的赛车就可以解锁这个位置的劫车点。劫车点可以帮助玩家快速移动到地图上所要去的位置，同时在和警察追缉的时候开到劫车点换车也可以瞬间降低通缉级别。

修理点：在地图上以扳手形状显示。在游戏的不同状态下驶进修理点会产生不同的变化。比赛和自由模式的时候可以快速修复车体的损伤，并随机为车体变化喷漆颜色，不过由于车体的损伤都只是表面现象，不会对车辆性能产生任何的影响。只有在和警察追击过程中使用修理点才会产生真正实际的效果，如果轮胎压到警察的钉刺带，会造成车速的下降并难以控制，这时候修理点就派上用处了，驶进维修站可以快速补胎。另外在逃离警察的追击圈后，要一定的时间才能冷却通缉等级直至恢复正常，这个时候若把赛车驶进修理点就可以快速降低通缉等级。

测速相机：在地图上以黄色小点形状显示。游戏中一共有 66 个测速点，每当经过测速点系统就会记录下玩家的即时车速，同时可以在测速点排行榜上查看自己车速的排名，看看谁开车最猛。

广告板：在地图上以黄色长方形显示。广告牌实则就是一个跳跃点，和测速相机一样广告板上会显示哪个玩家可以跳得最远。游戏中一共有 156 块广告板，玩家要收集它们就需要开车撞碎它并安全着陆（如果撞毁广告牌后没有安全着陆，系统不会记录这次为合法收集，需要重新尝试）。

闸门：惟一不在地图上显示的收集要素。通过撞开闸门可以进入地图中的一些捷径、工厂和特技跳跃点等。游戏中一共有 135 个闸门，由于没有地图上的标示，在收集它的时候需要自行做好笔记。

白金路线

奖杯总数	47	铜杯	35	银杯	9	金杯	2	白金	1

1. 完成单机剧情任务：通过比赛和完成各种任务来积累奖励点，解锁和通缉赛车比赛的条件，并最终截停所有十辆赛车。

2. 网络多人模式：约上好友一起把“公事公办”先解决掉，随后 DIY 自己的个性牌照，接着各自开上一盘自定义的清单解锁“混合大事”，之后开盘把剩下的三个非法改装解除。

白金难度	3/10
白金所需时间	20 ~ 30 小时
在线奖杯	8
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

3. 单机收集类：有关于劫车点、测速相机、广告板都可以查看游戏地图和后文所给出的攻略地图相互对照来完成全收集。不过闸门的收集情况是无法在游戏地图中显示的，所以请玩家自行做好笔记来收集。

4. 拾漏补遗：有关于使用特定赛车或者达成特定条件的奖杯可以单独安排赛事来完成。

无新全民公敌 （白金）

取得条件：成功收集其他所有奖杯

首领 （铜杯）

取得条件：截停新全民公敌车辆 10 号：Alfa Romeo 4C Concept（单人模式）

万人迷 （铜杯）

取得条件：截停新全民公敌车辆 9 号：Shelby COBRA 427?（单人模式）

黑色时尚 （铜杯）

取得条件：截停新全民公敌车辆 8 号：Mercedes-Benz SL 65 AMG（单人模式）

Lexus Ranger （铜杯）

取得条件：截停新全民公敌车辆 7 号：Lexus LFA（单人模式）

赛道利器 （铜杯）

取得条件：截停新全民公敌车辆 6 号：McLaren MP4-12C（单人模式）

蜘蛛恐惧症 （铜杯）

取得条件：截停新全民公敌车辆 5 号：Porsche 918 Spyder Concept（单人模式）

斗牛勇士 （铜杯）

取得条件：截停新全民公敌车辆 4 号：Lamborghini Aventador（单人模式）

白金 （铜杯）

取得条件：截停新全民公敌车辆 3 号：Bugatti Veyron Super Sport（单人模式）

全能之风 （铜杯）

取得条件：截停新全民公敌车辆 2 号：Pagani Huayra（单人模式）

全神贯注 （银杯）

取得条件：截停新全民公敌车辆 1 号：Koenigsegg Agera R（单人模式）

《新全民公敌》车辆 （金杯）

取得条件：拥有所有车辆（单人模式）

奖杯说明：剧情奖杯，在击败全部十辆通缉赛车后解锁。玩家通过比赛或者完成一些特定任务都可以获得一定数量的奖励点数，每累计 120000 点就可以开放一辆通缉赛车。玩家需要开车前往指定的集合点和通缉赛车进行 1 场一对一的较量，击败所有的通缉赛车成为最终的 NO.1。由于赛事进行过程中有不少行驶的车辆，外加警车时不时地来搅和，场面非常热闹。玩家需要保持高速行驶的同时避开这些车辆的干扰，特别是躲开有些警车放出的刺带，万一被扎上那这场比赛基本是宣告结束了。此外，玩家在追求速度的同时也要看清路线，尤其是一些高速公路的岔道口因为路口比较小，没有提前准备很容易就会错过或者撞上隔离墩而损失时间。越到后面的赛事对手的水平越高，而且赛事的长度也越来越长。因此，耐心加细心是获得最终胜利的必要素质。当赛事获胜还没有完，玩家需要立马截停这辆赛车成为你的战利品才会解锁“首领”、“万人迷”等相应的铜杯。要截停的车辆在地图上用黑色三角表示，至于整个截停的过程不难，只要追上通缉赛车与其发生接触，基本上就可以把它撞毁，赛车也就被你据为己有了。如果没有追上让其逃脱了也不要紧，开着车在马路上闲晃的时候，它就会突然出现在你面前，追吧！

尽数摧毁 （铜杯）

取得条件：撞毁所有广告板

奖杯说明：查看是否撞毁过这块广告板最简单的辨别方式，就是看上面的图案是否从 EA 等游戏厂商的标志变成你或者好友的头像。在大地图上已经撞毁的广告板会有图标显示，玩家只要对照地图来一个个找到并撞毁即可。有几处的广告板需要玩家完成二段乃至三段跳跃方可触及，所以大马力的赛车是这里的不二之选。不过有一点要注意的是撞毁广告板落地后要确保车辆没有损毁，否则就要请你把车开回去重新来一次了。

闸门破坏王 （铜杯）

取得条件：撞毁通过所有闸门

奖杯说明：相对于广告板可以在系统地图里面查找，闸门并没有任何信息在地图上体现，所以要求玩家自行做好记录工作，以免死活找不到最后几个闸门而干着急。不过好在闸门比较集中在五块区域，慢慢开车细心查看每个路口。

联络感情
铜杯

取得条件：寻找所有劫车点

奖杯说明：游戏中一共有123个劫车点，每辆赛车按照地理位置分布各有三个劫车点。劫车点的赛车在车顶上会出现一个厂商标志，把车开近就可以打开这个劫车点，有些劫车点的位置比较隐蔽，藏匿于一些大楼的暗角或者楼顶，玩家可以配合地图细细寻找。这里要注意的是10辆通缉赛车在没有截停之前是不会出现它相应的劫车点的。

摄影师
铜杯

取得条件：触动所有测速相机

奖杯说明：这应该是本作中所有收集类奖杯中最容易达成的，开完大部分赛事就会被66个测速相机都照过一遍了。若有遗漏可以打开大地图来补遗。

要不就非法改装，要不就回家
铜杯

取得条件：解锁一辆车的全部非法改装（单人模式）

奖杯说明：要解锁非法改装，首先要解锁这个零件的普通改装，随后就是在比赛或者自由驾驶中去累积相应的条件，直至最后所有非法改装被解锁。左表是所有非法改装的条件说明。

非法改装

轮胎	
Off Road	在装备 Off Road Tires 零件的情况下在越野路段累计行驶 5000 码
Track	在装备 Track 零件的情况下累计漂移 5000 码
Re-inflates	在装备 Re-inflates 零件的情况下累计驶过 5 条刺带
液氮	
Burn	使用零件 Burn 累计液氮喷射 300 秒
Powershot	使用零件 Powershot 喷射液氮 25 次
底盘	
Lightweight	在装备 Lightweight 零件的情况下滞空累计 60 秒
Reinforced	在装备 Reinforced 零件的情况下撞毁 10 辆警车
车身	
Aero	在装备 Aero 零件的情况下，跟随前车的尾流累计 120 秒
Impact Protection	在装备 Impact Protection 零件的情况下，在比赛中从刚撞毁的对手旁边驶过，累计 2 次
悬挂	
Long Gears	在装备 Long Gears 零件的情况下逆向行驶累计 10000 码
Short Gears	在装备 Short Gears 零件的情况下和同方向汽车擦肩而过累计 25 次

感受需要
铜杯

取得条件：耗尽满额的氮气指数，而不碰撞任何物件

奖杯说明：在液氮喷射的时候注意不要和任何物体碰擦，推荐在高速公路上来达成。

助我注入力量
铜杯

取得条件：首次使用车辆维修站维修或重新上色

奖杯说明：游戏早期即可入手的奖杯，只要将车驶入维修站即可。

换车王
铜杯

取得条件：在追捕中使用劫车点（单人模式）

奖杯说明：在换车的时候，玩家必须处在通缉圈内，随后按△键即可。不过要注意在换车前和警车最好保持一定的距离，靠的太近的话换好车就很容易直接被警察截停，这样是无法解锁奖杯的。

意想不到
铜杯

取得条件：使用广告板和劫车点，成功逃脱追捕（单人模式）

奖杯说明：具体操作方法和“换车王”中叙述的一样，只是在成功逃脱之前，广告板的跳跃、劫车点的换车两个动作都成功进行过。

逍遥法外
银杯

取得条件：从所有通缉热度级别成功脱逃

奖杯说明：通缉热度有一到六级，难点之一在于安全触发第六级通缉。最好的方法就是在进行HARD难度的通缉比赛，或者直接在和十辆通缉赛车竞速的时候进行。这样比赛一开始玩家就处于较高级别的通缉度，去撞一下警车或路障很快就升上去了。随后只要用最快的速度逃脱追捕圈，找一个比较偏僻的地方停车，按△键熄火，通缉度就会飞快地下降，直接解除通缉。

车逢知己
铜杯

取得条件：获取5位或更多《极品飞车》好友

奖杯说明：只要在你的好友列表里面累积有5位或者更多玩家在联网状态下登录过游戏即可。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

我现在如何

铜杯

取得条件：打败一个 Autolog 推荐

奖杯说明：只要连上网系统就会自动上传你的游戏信息，这样就和好友之间形成了一个排行榜，在这里就可以选择某项挑战来刷新你好友的纪录，获胜的话还可以获得一定数量的奖励点。

一直向上

铜杯

取得条件：首次在《新全民公敌》名单向上晋级

奖杯说明：只要累积足够的奖励点，超过排名在你之前的对手，属于游玩途中不会错过的奖杯之一。

公事公办

铜杯

取得条件：在多人模式撞毁 1 位好友

奖杯说明：在和好友进行游戏的时候，让他停车在马路上，玩家加速冲过去把他撞毁即可。有的玩家可能要多尝试几次，系统才会跳奖杯。

独领风骚

银杯

取得条件：在多人模式定制您的车辆和号码

奖杯说明：联网后进入 edit license plate 选项。按□键自定义车牌内容，方向键选择车牌背景图案。两者缺一不可，完成后退出菜单即可解锁奖杯。

混合大师

铜杯

取得条件：玩一张你创造的自订赛程清单（多人模式）

奖杯说明：在多人模式里面需要由玩家自定义五个赛事组成一张赛事清单，随机构成的清单是无法解锁此奖杯的。具体制作方法如下：从 Easydrive 里面选择 Speedlists 选项并进入 Custom Speedlists，在这里任意选择五个赛事并存盘，随后邀请好友进入房间，用这个赛程清单跑完所有五个赛事即可。

售后市场

铜杯

取得条件：在多人模式解锁一项车辆改装

奖杯说明：在多人模式解开一个普通改装零件进行车辆改装是非常简单的，但因为之后还要解锁“改装教父”这个奖杯，所以玩家最好能把所有普通改装零件都解锁。左表就列出所有普通改装零件的获得方法，需要注意的是有些普通改装零件必须在装备某个特定改装零件的情况下方可获得。

改装教父

银杯

取得条件：在多人模式解锁 3 项非法改装

奖杯说明：多人模式下要解锁非法改装零件要比单机模式耗时很多，虽然限定要在赛事（Speedlists）中进行解锁，赛事开始之后你自顾自地跑就行。左表是非法改装零件的获得方法，其中有几项特别提一下——完美使用液氮 40 次只要找个维修站刷就可以，每次进维修站出来就可以补满液氮（所谓的完美使用是指把整管氮气都喷出，且不撞到东西）；超过 100mph 触动 40 次测速相机，找一个测速相机来回刷就可以；超过 100mph 开 80 英里，自己随意跑就可以；弄爆轮胎 32 次推荐原地漂移，死命按住 L+R 键比较快。

只许第一

金杯

取得条件：在每场竞速，以每辆车获取第一名（单人模式）

奖杯说明：此处官方的奖杯说明有一定的误导，玩家并不需要驾驶每辆车在所有五场比赛里面都获取第一名，而只要在每个赛事中都获得胜利即可，玩家可以在 DRIVER DETAILS 里第一个选项查看进度。想知道具体完成了哪些赛事，而哪些赛事还要去拼搏，可以点击已经完成的赛事的图标，若弹出信息栏左边为金色竖条的话则代表你已经征服这条赛道，反之则表示尚没有在赛道中夺冠。所以，要解锁这个金杯，玩家一共要在 61 个赛事（包含 10 个最高通缉赛事）中突围。说说最难的一个赛事，就是 Needle Poin 测速赛。这场比赛只有两辆车选，Koenigsegg Agera 和 Bugatti Veyron。难点是赛道多车且有比较难的弯道，这里需要特别注意两个地方——一是开始下飞机废弃场那里，由于入口比较小，弯道比较急加上是下坡，车很容易飞，笔者推荐一见到这个入口的 checkpoint，就开始减速漂移；出废弃场后不久有一处公路路段是会让车子飞起的，这里建议按一下 L 键点刹，即可避免飞车。

售后市场

轮胎	
Off-Road	在装备 Reinforced 底盘零件的情况下累计跳跃达 1500 码
Track	累计行驶 25 英里
Reinflates	累计行驶 50 英里
液氮	
Burn	直接获得
Powershot	累计行驶 100 英里
底盘	
Lightweight	在装备 Short Gears 悬挂零件的情况下和 60 辆同方向汽车擦肩而过
Reinforced	累计行驶 200 英里
车身	
Aero	累计行驶 5 英里
Impact Protection	在装备 Powershot 液氮零件的情况下撞毁十辆赛车
悬挂	
Long Gears	在装备 Track 轮胎零件的情况下累计漂移 5000 码
Short Gears	累计行驶 10 英里

改装教父

轮胎	
Off-Road Pro	在装备 Off-Road 零件的情况下累计在越野路段行驶 60 英里
Track Pro	在装备 Track 零件的情况下保持 100 英里 / 小时以上的时速累计行驶 80 英里
Reinflates Pr	弄爆 32 套轮胎
液氮	
Burn Pro	在装备 Burn Nitrous 零件的情况下累计完美使用液氮 40 次
Powershot Pro	在装备 Powershot 零件的情况下使用液氮喷射累计撞毁 50 辆赛车
底盘	
Lightweight Pro	在装备 Lightweight 零件的情况下累计跳跃 15000 码
Reinforced Pro	在装备 Reinforced 零件的情况下累计撞毁 50 辆赛车
车身	
Aero Pro	在装备 Aero 零件的情况下跟随前车气流累计 20 英里
Impact Protection Pro	在装备 Impact Protection 零件的情况下累计猛烈撞毁 20 辆车
悬挂	
Long Gears	在装备 Long Gears 的情况下以 100 英里 / 小时以上的时速累计通过 40 次测速相机
Short Gears	在装备 Short Gears 的情况下完成 100 码以上的漂移累计 160 次

破轮胎
银杯

取得条件： 带着最少一条破轮胎逃脱警察追捕

奖杯说明： 多驶上刺带故意扎破轮胎并逃脱即可，在逃离警察追捕圈之前不要进入维修站。

在您面前
铜杯

取得条件： 撞毁好友在广告板上的肖像，打败其跳远记录

奖杯说明： 联网后即可看到广告板上有关所有好友在这个跳跃点远度的排名，找一个广告牌最高记录不是自己的广告板进行跳跃（肖像为好友头像），打破它记录即可。

车房商店
铜杯

取得条件： 在车辆维修站修复一条破轮胎

奖杯说明： 可以和奖杯“破轮胎”配合着解锁，先带着扎坏的轮胎逃脱警车的追捕，然后前往维修站修复即可。

抓到你
铜杯

取得条件： 首次被捕

奖杯说明： 在触发通缉后，把车停下等待警车把你团团包围即可。

首次撞击
铜杯

取得条件： 首次撞毁 1 辆警车

奖杯说明： 首先需要你和警车都处在较高车速的时候，待警车和你并排或探头的时候，快打方向盘把警车撞上墙壁或迎面驶来的汽车即可。推荐在高速公路上下手。

搞事者
银杯

取得条件： 撞毁 50 辆警车

穿过去
铜杯

取得条件： 开车通过路障而没有碰撞

奖杯说明： 被通缉过程中会有护栏和警车组成的路障，从围栏撞过去，不要撞到警车即可。

硬闯关
铜杯

取得条件： 撞毁路障而没有撞毁车辆

奖杯说明： 同“穿过去”，不要撞毁车辆即可。

侧风者
铜杯

取得条件： 甩尾 250 码（228.6 公尺）

奖杯说明： 按下 L 键并摆动方向键就可以让赛车甩尾，由于是累积数量的奖杯，一般不会错过。

重创
银杯

取得条件： 驾驶 Ford F-150 SVT Raptor 在单次追捕中撞毁 10 辆警车

奖杯说明： 此车虽然呆板速度不快但蛮经得起撞击。玩家只要在追捕和撞击过程中不要给截停即可。

东方野兽
银杯

取得条件： 驾驶 Marussia B2 逃脱警察的追捕

铁轮子
铜杯

取得条件： 使用修复轮胎装备开车经过 5 条刺带

奖杯说明： 首先要解开所用赛车“修复轮胎”的非法改装。在截停新全民公敌车辆 7 号的比赛中，会出现比较多的刺带。或者玩家处于高等级通缉热度的时候，也会有警车从尾箱扔出的刺带。玩家要做的只是迎上去被扎一下让轮胎自动被修复即可。

宰杀者
银杯

取得条件： 在单一场竞速里，撞毁每个车手至少一次

奖杯说明： 找只有四个对手的比赛刷，由于对名次没有要求，所以冲着对手的车撞就好了。

逃脱速度
铜杯

取得条件： 穿越广告板，飞越 200 码（182.88 公尺）

奖杯说明： 选择 Bugatti Veyron 配合好液氮让赛车在穿越广告板之前就达到最高车速，接下来要做的就是让赛车安全落地。赛车撞毁或者在飞越过程中未触及广告板都是无效的。图中所示的点是最容易达成飞越条件的地方。

快播
铜杯

取得条件： 以超过 200mph（321.97km/h）触动一台测速相机

奖杯说明： 和“逃脱速度”一样，开 Bugatti Veyron 是至尊选择。由于此车过于逆天，再加上液氮的使用，在两段大桥上可以轻轻松松刷出 200mph 以上的成绩。

爱车如命
铜杯

取得条件： 驾驶所有车辆

奖杯说明： 游戏一共收录了 41 辆不同类型的赛车，除了截停十辆通缉赛车外，剩下的 31 辆赛车需要玩家在劫车点获得。进入 change cars 就可以快速更换赛车了。至于如何定义所谓驾驶过，玩家可以进行一场比赛，或者就完成漂移、跳跃、撞毁广告板、逃脱警车的追缉等行动，获得奖励点数即可（玩家可以在按 select 键进入 driver details 的 car milestones 查看每辆车的行驶情况）。右表是全部 41 两赛车的名称，用列表的形式方便玩家打勾记录。

驾驶	赛车
☐	Alfa Romeo 4C Concept
☐	Ariel Atom 500 V8
☐	Aston Martin V12 Vantage
☐	Audi A1 Clubsport Quattro
☐	Audi R8 GT Spyder
☐	BAC Mono
☐	Bentley Supersports ISR
☐	BMW M3 Coupe
☐	ugatti Veyron Super Sport
☐	Caterham Superlight R500
☐	Chevrolet Camaro ZL1
☐	Chevrolet Corvette ZR1
☐	Ford F-150 SVT Raptor
☐	Ford Focus RS500
☐	Ford GT
☐	Ford Mustang Boss 302
☐	Jaguar XKR
☐	Koenigsegg Agera R
☐	Lamborghini Aventador
☐	Lamborghini Countache
☐	Lamborghini Gallardo
☐	Lancia Delta HF Integrale
☐	Range Rover Evoque
☐	Lexus LFA
☐	Marussia B2
☐	Maserati GT MC Stradale
☐	McLaren MP4-12C
☐	Mercedes-Benz SL 65 AMG
☐	Mercedes-Benz SLS AMG
☐	Mitsubishi Evolution X
☐	Nissan GT-R Egoist
☐	Pagani Huayra
☐	Porsche 911 Carrera S
☐	Porsche 911 Turbo 3.0
☐	Porsche 918 Spyder Concept
☐	Porsche Panamera Turbo S
☐	Shelby Cobra 427
☐	SRT8 Dodge Challenger
☐	SRT Viper GTS
☐	Subaru Cosworth Impreza
☐	Tesla Roadster Sport

▼“逃脱速度”推荐广告板。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

继F1之后又一项世界顶级赛车赛事——世界拉力锦标赛（简称WRC）也登陆PSV！“《WRC》系列”对很多国人来说还是一个比较陌生的游戏，但在欧洲玩家眼里却是了不得的佳作。很难想像Milestone这样二线的游戏厂商制作出来的游戏在发售了一年后，每晚仍有上千的玩家在线竞速。除了游戏得到国际汽联的官方授权、拥有非常详实的官方资料做保证外，较为出色的操作手感、非常真实的赛道体验也是本作吸引很多赛车玩家的重要原因。

文 rudy-g12 编 苍穹 美编 心の永恒

RAC	世界拉力锦标赛3			必须记忆卡
	FIA World Rally Championship 3			698MB
	Milestone	2012年10月12日	欧版	1～6人
零售版：39.99欧元/下载版：29.99欧元		无对应周边		对应玩家年龄：3岁以上

上手指南

什么是WRC?

WRC是世界汽车拉力锦标赛的简称，该项赛事始于1973年，是国际汽联四大赛事之一，与F1齐名。但与F1不同的是所有参赛车辆必须以量产车研发制造而成，所以我们看见许多比赛用车是以标志207、Mini Cooper等常见家用车进行特殊改造后参赛的。此外与F1在封闭的柏油路面赛道进行比赛不同，WRC的赛事相对开放，比赛路面多种多样。从赛季初蒙特卡洛、瑞典站的雪地比赛开始，经过沙漠、雨林、沙地、草地、山路等多种路况，可以说是世界上最严酷的赛车比赛之一，也是最有魅力的赛事之一。每年全球有近10亿人次通过各种方式观看WRC比赛，随着该项赛事在国内的不断升温，也有越来越多的WRC车手被国内观众所熟知。其中，塞巴斯蒂安·勒布可谓是拉力赛车界的舒马赫，他的年度八连冠的伟业无人能及。其他赛车界的知名车手也会来拉力赛客串一把，其中F1车手莱库宁还完整地参加了两个赛季的比赛，他也被前两作收入于游戏之中。

基本操作

本作的操作按键和主流的赛车游戏基本一致，有过赛车游戏经验的玩家可以很轻松的上手。

按键	功能
左摇杆	方向控制
右摇杆	视角左右移动
方向键·左	显示/隐藏Ghost赛车

按键	功能
方向键·右	显示车损
○	升档
□	降档
×	手刹车
△或正面触屏	启用闪回
L	刹车/倒车
R	油门
Select	切换驾驶视角
Start	系统菜单

界面信息

游戏界面所显示的内容可以让玩家比较详细地了解到有关比赛进程的相关信息：

①比赛的进程。每个赛段都会分成五个小赛道，每完成一个赛段，系统会用绿色或者红色显示玩家比赛的情况。绿色代表在一小赛道中玩家用时最少，红色则代表玩家没有在这段比赛中名列前茅。

②闪回剩余的数量。玩家若对之前行驶的状况不满意可以按△键来倒退，选择好合适的位置按○键重新开始比赛。闪回的数量可以在设置里面自行调整。

③显示每一小段结束后玩家的排名情况以及领先或落后的时间。

④玩家的比赛用时和临时排行榜。

⑤车损情况。绿色代表健康，黄色代表轻微损伤，橙色代表有比较严重的损伤，红色则代表该部件完全损坏。

⑥玩家行驶速度的档位。

⑦赛道指示。虽然系统可以用微型地图的方式来显示前进路线，不过笔者建议大家还是使用默认的指示牌模式来进行游戏，这样不仅增加比赛的真实感，还能增长一些赛车知识，有利于熟悉每条赛道的特性。

赛道指示牌基本都是有不同的颜色外加一个方向指示和一个数字构成的。颜色有绿、黄、橙、红四种，从左到右依次代表着弯道难度从易到难。绿色指示表明前方的弯道基本是笔直的或者要轻微转弯，红色就表明这个弯道会是超过90度角、甚至是180度的发卡弯，需要大力刹车。方向指示比较明了，这里就不详细介绍了。数字指示分成1、2、3、4、5、6六种，从左到右依次代表过弯难度由难到易。这里笔者就把上面的三种指示概念组合起来，举例方便玩家的理解——

绿色－左弯－6：向左弯，全油门稍打方向盘即可安全通过。

绿色－左弯－1：向左弯，稍松一点油门并稍打方向盘通过。

黄色－左弯－3：向左弯，放油门并稍大幅度打方向盘通过。

橙色－左弯－2：向左弯，放油门踩刹车并较大幅度打方向盘通过。

红色－左弯－3：向左弯，放油门踩刹车后快点手刹并大幅度打方向盘通过。

红色－左弯－1：向左回头弯，放油门踩刹车后按住手刹打足方向盘形成漂移通过。

通过以上这个例子，玩家们应该能大致明白指示牌的含义，在实战中反复练习就可熟知接下来弯道的难易度，这比看地图要来的更加直观和方便。

享受网战

这次《WRC 3》的网战奖杯一改系列的传统，不到一个半小时就可以全部搞定，玩家不再需要耗费大量的时间在枯燥的网战刷级中，可以更惬意地享受赛车本身的魅力。

联网之后的界面分成两个部分。上半部分显示玩家网战的信息，包括比赛用时、比赛场次、获胜场次以及玩家的等级。等级主要通过不断地比赛并争取好名次来获取积分，不过系列向来对断线拔线的扣分非常严厉，一次就要扣除 400 ~ 800 分，所以想要刷等级的玩家保持一个持续良好的网络环境是基础。界面下半部分除了排行榜（leaderboard）外，其他几个选项都是帮助我们建立或寻找游戏房间的。寻找别人创建的房间可以按□键让系统快速寻找，也可以进入 Custom match 自主查找。如果要想和好友对战的话自主创建一个房间（create match）最为方便，需要完成以下几个步骤的创建设置：

Game mode：和单机一样有冠军赛、单个拉力赛和单个赛道三种模式可供选择。

Category：比赛车辆等级。同样有 WRC、Class 2 和 Class 3 三种。

Selection policy：等待其他玩家进入大厅准备开始比赛前要选择比赛的赛段，Random 则是让系统随机选择。如果想民主一下的话可以选择 voting 让大家一起投票，倒数时间结束后得票最多的赛段就是接下来的比赛赛道。

Num of stages：比赛的回合数。有 2 ~ 6 个回合数可供选择。

Max player number：游戏允许 2 ~ 6 人进行网络对战。若没有刷奖杯任务的话建议选择 6 人模式，更多人一起玩才更加刺激。

Physical Damages：车损度设置。

网战的时候，其他玩家的赛车都是以 ghost 的形式出现，你可以查看到他们在赛道上的实时位置，且不会对你的赛车产生任何的碰撞。接下来要做的就是快速向前开，感受《WRC》的独特魅力！欧洲玩家的整体水平比较高，想在 6 人满员的房间里面拿下比赛第一并不是一件容易的事情，多多练习、牢记赛道、心态沉稳是自我提高的关键。

推荐设置

本作的白金之路还是比较简单的，只要不断超越电脑赛车赢得比赛即可。当然，为了提高效率我们还是要在设置上动些手脚降低电脑的等级。建议在开始菜单按下□键进入游戏设置（game options）后，按如下设置。

Driving Style：驾驶难度。由于我们要对后面的设置进行调整，所以此项可以无视。

Auto-Brake：自动刹车。建议完全关闭。即使新手笔者也不建议打开，否则会很严重地降低游戏的可玩性，同时车速也达不到预期的效果。

Braking Help：刹车辅助。建议选择 Off。多看指示牌来了解弯道属性，以此来学习过弯的速度和幅度。

Stability Help：稳定性辅助。这个因人而异。新手或者对赛道不是很熟悉的话，打开这个选项可以避免过多的打滑。

Transmission：传送方式。有手动、自动、半自动三种方式，建议选择半自动，当然高手一定会选择手动来体验快感。

Physical Damages：车损程度。建议选择 Light。

Opponent Levels：电脑赛车的等级。当然建议按左调到最低。

Rewind Effect：闪回数量。有 0 ~ 8 次可选，由于数量多少不影响奖杯的获得，那就选择最多的 8 次吧。

白金路线

奖杯总数	27	铜杯	10	银杯	9	金杯	7	白金	1

1. 冠军赛模式：首先选择默认的冠军赛长度，使用勒布拿下所有分站赛冠军并夺得 WRC 年度冠军，这一路可以解锁许多有关于胜利条件的奖杯。随后用 Class 2 和 Class 3 等级的赛车再完成两次冠军赛并夺冠，这两次冠军赛可以选择精简模式，后续的奖杯说明中会涉及。

白金难度	4/10
白金所需时间	6 ~ 10 小时
在线奖杯	3
最少通关次数	冠军赛模式 3 次 分站赛模式 1 次
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

2. 网战：邀请一个好友一起对刷最为方便。进行微调后赢得一场比赛后，剩下的就是两个人一起娱乐，不知不觉一个小时过去了，剩余的网络奖杯也就全部解锁了。

3. 拾遗补漏：最可能在完成上述模式遗漏的就是某些赛段领先第二名五秒的铜杯，只要进入 Single Stage 模式选择相应的赛道比赛达成条件即可。

No problem! 白金
取得条件：解锁其他所有奖杯

First of all 铜杯
取得条件：在单机模式下赢得一个赛段胜利

Two for One 银杯
取得条件：在同一次冠军赛模式下至少赢得两个分站赛胜利

Winner 金杯
取得条件：使用 Class 3 级赛车赢得冠军赛胜利

First 金杯
取得条件：使用 Class 2 级赛车赢得冠军赛胜利

Number 1 金杯
取得条件：使用 WRC 赛车赢得冠军赛胜利

Around the world 金杯
取得条件：在同一次冠军赛中获得蒙特卡洛、威尔士和西班牙（Monte Carlo, Wales and Spain）分站赛的胜利

Is my lucky year
金杯

取得条件： 在默认冠军赛模式赢得所有分站赛的冠军

奖杯说明： 解锁这个奖杯的过程中可以顺道把以上 First of all、Two for One 等多个奖杯一并解决。达成此奖杯有两个必要条件：其一，采用系统默认的冠军赛模式，也就是全部 6 个分站，每个分站 6 个赛段，玩家需要开完这 36 个赛段；其二，玩家必须夺得所有 6 个分站的冠军，每个分站是 6 个赛段的用时累积，总用时最少为冠军。此外，笔者推荐用 WRC 等级的赛车来解锁这个奖杯，这样 Normal Routine 也同时可以解锁。随后剩下 Class 2 和 Class 3 级赛车的两个夺冠奖杯可以走些捷径，具体的操作方法如下——

1. 选择相应的赛车等级。

2. 在选择冠军赛日程画面向左推动右摇杆，将分站赛数量由 6 个减少为 2 个。

3. 同样在冠军赛日程画面连续按 L 键，将每个分站赛的赛段数量从 6 个减少为 3 个。

这样，玩家只要完成两个分站赛共 6 个赛段的比赛并夺冠就可以解锁 Winner 和 First 两个奖杯，大大缩短了白金进程。

The Engineer
铜杯

取得条件： 至少保存一次自定义赛车调教

奖杯说明： 在单机模式开始任何一个赛段比赛之前，都会出现赛段风景的等待画面，此时按下□键对里面的任意赛车微调选项进行改变，然后按 R 键保存你的自定义调制即可解锁。

Until the last minute
铜杯

取得条件： 一次赛车维修时间至少达到 50 分钟

奖杯说明： 必须选择拉力模式或者冠军赛模式。在进行完一个赛道比赛，后续赛段开始之前会出现赛车维修选项。系统默认有 60 分钟的赛车维修时间，玩家只要按△键就可自动维修赛车所损坏的部件。维修完之后会显示尚剩余时间，只要少于 10 分钟即可解锁奖杯。一般在之前比赛中有比较明显的碰撞出现，都可以满足这个时间上的要求。

Brand New
金杯

取得条件： 在单机模式下赛车无伤赢得一场比赛的胜利

奖杯说明： 应当说是本作中最难的奖杯之一，要求玩家赢得赛段胜利且赛车不能有一点损耗，玩家注意以下几点的话会对解锁奖杯有较大帮助：

1. 选择合适的赛道。西班牙分站赛的 Coll de la Teixeta 赛道全长只有 1432 米，是所有赛道最短的，虽然有几处连续的回头弯，但整体难度也是最低的几条赛道之一，笔者比较推荐在这里来解锁此奖杯。

2. 熟悉赛道。背赛道是避免失误提高成绩不可缺少的环节。玩家可以先开几次全程，记住比较容易犯错的地方，找准适合自己的车行路线。同时，在弯道不要用手刹得太猛，在大直道有意控制车速并在入弯前适当刹车控制车速。

3. 善用闪回系统。有无车损玩家可以看画面右下角是否出现车损提示，若有相关提示的话可及时按△键使用闪回来纠正错误。

Heavy footed
银杯

取得条件： 保持至少 150 公里 / 小时的时速疾行 150 米

奖杯说明： 选择 WRC 赛车和拥有大直道的赛段。笔者比较推荐在德国站（ADAC Rallye Deutschland） 的 Gusenburg 和 Birkenfelder Land 这两条拥有较长距离直道的赛段来解锁此奖杯。玩家要做的就是来到直道控制好方向，把油门一踩到底！

As an ice skater
铜杯

取得条件： 在蒙特卡洛站（Rallye Monte-Carlo）的 Col De Turini 赛段领先第二名 5 秒以上完成比赛

Fly to the finish
铜杯

取得条件： 在德国站（ADAC Rallye Deutschland） 的 Arena Panzerplatte 赛段领先第二名 5 秒以上完成比赛

In the middle of the mud
铜杯

取得条件： 在威尔士站（Wales Rally GB）的 Sweet Lamb 赛段领先第二名 5 秒以上完成比赛

On the banks of the Rhine
铜杯

取得条件： 在法国站（Rallye de France - Alsace）的 Pays d'Ormont 赛段领先第二名 5 秒以上完成比赛

I have time for a picnic?
铜杯

取得条件： 在西班牙站（RACC-Rally de Espana）的 Santa Marina 赛段领先第二名 5 秒以上完成比赛

Eat my dust!
铜杯

取得条件： 在希腊站（Acropolis Rally）的 Stage Pissia 赛段领先第二名 5 秒以上完成比赛

奖杯说明： 以上这些要求“领先第二名 5 秒以上”的奖杯都可以在解锁 Is my lucky year 的过程中顺道解决。如果没有达到要求的话，则在 single stage 模式里面选择相应赛道来达成。熟悉赛道、善用闪回是完成这个任务的必要条件，在最低难度下电脑车手的竞争力有限，多多练习并不难。

It's a question of style, honey
银杯

取得条件： 漂移越过终点线

奖杯说明： 在即将达到终点线前按下 × 键并打方向盘，就可以让赛车横向撞线。

My land
银杯

取得条件： 使用 Dani Sordo 来赢得西班牙分站赛的冠军

奖杯说明： 进入 single rally 选择 WRC 等级的赛车，Dani Sordo 驾驶的是 Mini John Cooper 赛车。随后选择西班牙分站赛，推动右摇杆向左，把赛道数量减少到最少的两个来速成这个奖杯。

Yes, I can fly!
银杯

取得条件： 让赛车完成一次 30 米的跳跃

奖杯说明： 希腊、德国和法国站都有不少跳跃点，只要踩足油门飞出去足够的距离即可解锁奖杯。

When it rains, it pours
银杯

取得条件： 赢得一个湿地分站赛的冠军

奖杯说明： 符合这个条件的分站赛有法国和威尔士两站。选择 single rally 模式进入并夺冠即可。

Dry climate
银杯

取得条件： 赢得一个干地分站赛的冠军

奖杯说明： 符合这个条件的分站赛有西班牙和希腊两站。选择 single rally 模式进入并夺冠即可。

Normal Routine
银杯

取得条件： 使用勒布 S. Loeb 赢得一个分站赛的冠军

奖杯说明： 推荐在解锁 Is my lucky year 奖杯的过程中顺道解决，勒布是 WRC 等级赛车进去的第一候选车手。

Be prepared
铜杯

取得条件： 在网战中使用自定义的赛车调制获得比赛胜利

奖杯说明： 网战进入任何一个房间都要经过确定进行哪个分站赛和赛道的投票表决。待这两者确定后不要急着选 ready 开始比赛，先按△进入赛车设定界面（car setting），里面有很多选项可以对赛车进行微调，只要选择任意一个小幅移动即可。当然，你还得赢下后面的比赛。

All together!
银杯

取得条件： 在网上实际比赛时间累积 10 分钟

A celebrity of the network
金杯

取得条件： 在网上实际比赛时间累积 60 分钟

奖杯说明： 这两个网战奖杯的设定非常欢乐，没有任何难度的要求，而且所耗费的时间也都很短。玩家只要联网去感受赛道的爽快和竞速的刺激，不知不觉一小时的时间就到了，还让人意犹未尽，有继续尝试的欲望。这里要说的是 60 分钟是指实际比赛时间，逗留在大厅和等待的时间都不计算在内，此外断网的话这盘比赛的时间也是无效的。

文 蜉蝣
编 苍穹
美编 心の永恒

《涂鸦小子》这款世嘉的经典动作游戏在十二年以后终于以HD形态全面复活！本作在当年一发售就以其绚丽的卡通渲染画面，个性十足的音乐和独特的架空世界吸引了大量喜爱流行文化的玩家。本次移植以加入了全新地图和隐藏人物的豪华版为蓝本制作，并针对PSV引入了触摸屏操作和摄像头制作涂鸦的功能。售价也是相当低廉，只相当于一个PSN小游戏的价格（可惜奖杯也只有一个小游戏的规模）。值得一提的是世嘉在游戏中特别加入了续作《涂鸦小子未来版》的经典BGM作为奖励，希望本作的销量能让制作方有动力将《未来版》也HD化。

ACT	涂鸦小子			必须记忆卡
	Jet Set Radio			1106MB
	SEGA	2012年11月15日	港版	1人
零售版：–/ 下载版：78港币		无对应周边	对应玩家年龄：13岁以上	

心得技巧

本作的操作系统十分简单，只有动作游戏里最基本的跑和跳，然而难度却保持了世嘉一贯的硬派作风，需要一定的时间上手，推荐初次游玩的玩家先玩一次教程模式熟悉操作。游戏里可选择的人物众多，每个角色除了体力值（POWER）有直观上的区别外，其他两项能力都只涉及到分数和涂鸦瓶数量的区别，操作手感上并无影响——技术值（TECHNIQUE）越高，玩花式动作时的分数涨得越快；涂鸦值（GARFFITI）越高，喷大型涂鸦时得到的分数越多，但是所携带的涂鸦瓶上限也越低。初上手推荐用能力平均的Beat和涂鸦瓶携带量高达30个的Tab，熟练之后再选择自己喜欢的角色。

游戏的目的是将所有红色箭头地点涂满自己的涂鸦，涂鸦有小型、大型、超大型三种尺寸，分别需要喷1次、3次、7次。大型和超大型的涂鸦其实就是站在原地用左摇杆玩一个固定的QTE游戏（PSV新增了用触摸屏和背触涂鸦的方式，但不推荐使用），等级较高的人QTE操作也相对复杂，QTE中途可以中断但是分数会大大减少，所以喷大型涂鸦时除了需注意周围是否有警察的干扰外，还要预先计算好自己的剩余涂鸦瓶数量。每个关卡的后期，警察都是源源不断地出现在周围，甚至还有机枪扫射和直升机、坦克的导弹轰炸，想要一次性完成超大型涂鸦是十分困难的，所以游戏中的一个重要原则就是涂鸦的顺序必须是从大到小。不过地图上并没有标出涂鸦点的大小，这就需要玩家自己去熟悉每个关卡的流程了。这里说一个在某些关卡下才有用的小技巧，红色涂鸦点完成一定数量之后警察就会电台通知总部呼叫支援，此时前期的警察就会消失，而不喷下一个红色涂鸦点支援是永远不会出现的，趁这时候去找绿色大型涂鸦点吧！

游戏有时间限制，初上手可能感觉时间很紧，玩家除了要记住涂鸦先大后小的原则，在赶路的过程中一定要跑跳并行。因为人物虽然可以进行加速，但是实际上加速只能跑六步，之后还会有一段冷却时间，操作时有一个小技巧——每加速跑一两步就跳一次，跳跃时候本身的速度就高于加速时的速度，而且还可以取消加速后的冷却时间，落地之后可以立即再次加速，在各种栏杆上滑行的时候也要记得多多跳跃。

本作的评价系统关系到所有隐藏人物的加入，所有关卡都打出Jet评价是必不可少的。除了在关卡中得到的分数外，剩余时间、剩余体力值和剩余涂鸦瓶都会对分数有一定的加成，其中剩余时间所占比重最大，在攻略过程中最好保持一定的体力值和血瓶，在过关之前浪费时间找血瓶和涂鸦瓶反而得不偿失。攻略Jet评价的推荐角色是Graffiti等级最高的Gum和YoYo，基本上只要在超大型涂鸦中没有失误，无视全部的绿色可选涂鸦点也能顺利拿到Jet评价。每个关卡Jet评价所需分数详见奖杯攻略部分。

全奖杯路线

奖杯总数	9	铜杯	5	银杯	2	金杯	2	白金	0

本作的奖杯数量有些聊胜于无，一共只有9个，而且有半数都是流程奖杯，不过即便如此打奖杯的过程还是十分有趣的。这其中惟一有难度的就是金杯“I got soul”，拿这个奖杯不仅要收集到分布在城市各处的Graffiti Souls，还要将故事模式全部打出JET评价，可以说是覆盖了游戏里的所有内容。

白金难度	6/10
白金所需时间	15 ~ 20小时
在线奖杯	0
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

We got us a crew

铜杯

取得条件： 解锁Gum和Tab

奖杯说明： 流程奖杯，游戏开始时Gum和Tab会各自给你三项挑战，完成后获得。

Training wheels

铜杯

取得条件： 完成教程模式

奖杯说明： 在菜单界面选择tutorial，完成全部22个教程，教程的内容参见右表。教程13、16、19、22都与trick有关，在栏杆上滑行trick会不断增加，一次花式跳跃加3 tricks，途中落地或者撞墙就会终止。教程22算是惟一的难点，这里提供一个可以无限循环的路线——从插着黄绿广告牌的栏杆开始滑行，一直滑上天桥，过完天桥下行的时候立即跳上大广告牌滑行避免碰到车站的顶棚，下落后在栏杆的末尾大跳跳到对面的栏杆，继续滑行看到另外一个小广告牌跳上滑行然后花式跳跃到对面最初的栏杆，这样就形成一个循环了，大概两圈就可以完成50 tricks。

教程	内容
1	向前移动
2	绕着车站自由移动，不要碰到任何东西
3	移动时按住R键加速
4	向前移动，然后后拉摇杆急停
5	按L键恢复视角
6	按X键跳跃
7	加速后按X长跳跃
8	跳到车顶上
9	跳到栏杆上滑行
10	加速跳跃到栏杆滑行
11	在栏杆滑行的时候跳跃
12	加速跳跃到栏杆上滑行然后做出花式跳跃
13	达成10 tricks
14	侧跳向广告版滑行一下
15	在下水道里做一个花式动作，下水道的位置在一栋粉色建筑的旁边的楼梯下面
16	达成20 tricks
17	完成一个小型涂鸦
18	完成一个大型涂鸦
19	达成30 tricks
20	移动的时候左摇杆迅速向前然后后拉
21	在做教程20的同时跳跃在空中转向
22	达成50 tricks

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

First coat applied
铜杯

取得条件： 完成 Chapter 1
奖杯说明： 流程奖杯，完成关卡 Love Attack。

Second coat applied
银杯

取得条件： 完成 Chapter 2
奖杯说明： 流程奖杯，完成关卡 Rock 'n Roll Grind。

Paint the town red
金杯

取得条件： 完成 Chapter 3
奖杯说明： 流程奖杯，完成关卡 Final Groove。

So creative
铜杯

取得条件： 创造你自己的涂鸦，所有大小各一个
奖杯说明： 在基地选择 Graffiti 然后选择 create new graffiti 创造自己的新涂鸦，随意选择图案然后保存就可以了。

I got soul
金杯

取得条件： 收集所有的 Graffiti Souls
奖杯说明： 比较麻烦的奖杯，游戏中共有 102 个 Graffiti Soul，地图上没有任何提示。好在游戏地图并不算大，而且游戏流程里只需要收集 60 个，剩下的是通过剧情发展和隐藏人物的加入自动解锁，详情请见下文 Souls 收集攻略。

The gangs all here
银杯

取得条件： 解锁所有的角色
奖杯说明： 本作角色很多，大部分会在流程中加入，另外的五位隐藏角色基本上只跟 Jet 评价有关，难度很低的一个奖杯。

King of the Street
铜杯

取得条件： 以任意难度完成所有的关卡
奖杯说明： 除了故事模式外，Chapter 3 开始每个区域的新增的 Jet Graffiti、Jet Technique、Jet Crush 也是要全部完成的，其中 Jet Crush 就是每个区域的比赛关卡，难度不低，需要熟练的操作和对地图有相当的熟悉程度。

人物	解锁条件
Gum	游戏开始，完成挑战加入
Tab	Gum 加入之后，完成 Tab 的挑战后加入
Garam	完成关卡 Monster of Kogane，Garam 出现，完成挑战后加入
Mew	完成关卡 Noise Reduction，Mew 出现，完成挑战后加入
Cube	Chapter 2 开始时，控制 Cube 完成 Gum 的挑战后加入
Combo	Cube 加入之后，控制 Combo 和 Beat 比赛，胜利后加入
Slate	完成关卡 Fight or Flight，Slate 出现并和你比赛，胜利后加入
Piranha	完成关卡 Explosion，Piranha 出现，完成挑战后加入
Love Shockers	将故事模式里所有 Shibuya-cho 的关卡打出 JET 评价之后自动加入
Poison Jam	将故事模式里所有 Kogane-cho 的关卡打出 JET 评价之后自动加入
Noise Tank	将故事模式里所有 Benten-cho 的关卡打出 JET 评价之后自动加入
Goji	将故事模式全部关卡达成 JET 评价并通关一次后自动加入
Pots	以上角色全部解锁并通关一次，在新的周目里，保证 Chapter 1 里关卡 Monster of Kogane 在 Benten Boogie 之前完成，Chapter 3 开始的时候，Noise Tank 会出现，完成挑战后 Pots 加入

全关卡 JET 评价必要分数

Shibuya-Cho	
Shibuya GG	32500
Love Trap	40000
Love Attack	30000
Explosion	70000
Kogane-Cho	
The Monster of Kogane	30000
No.540	30000
Kogane Circus	30000
Fight or Flight	65000
Benten-Cho	
Benten Boogie	45000
Graffiti High	30000
Noise Reduction	30000
Benten Burning	55000
Behind the Mask	29000
Grind City	
Tag or Die	40000
Rock 'n Roll Grind	50000

Graffiti Souls收集攻略

游戏中可以见到城市里漂浮在各处的 Graffiti Souls，每个 Soul 都是一个不同的涂鸦图案，玩家可以收集过来然后在基地选择自己喜欢的图案。大部分 Souls 的位置并不难找，玩家在正常的攻略过程中大概可以看到 80% 的地点。因为故事模式的时间比较吃紧，推荐在通关之后二周目每个区域会新增的 Jet Technique 关卡进行收集。Jet Technique 是自由游玩关卡，没有任何警察，也没有任何过关条件，十分钟后自动过关。在收集的过程中要注意的是只有过关之后拿到的 Souls 才会结算，中途死亡或者退出游戏或者被汽车强制撞出 Exit 都是不算的。

Shibuya-Cho

▲ 11 – RYU: Ryu 2?

▲ 15 – SICK PUPPY: How much is that mutt in the window

▲ 45 – BLACK DONUT: Thisa way thatta way

▲ 49 – BOUZ: Clumsy punk：这个必须跳上巴士才能拿到，找一辆能经过天桥下的巴士，从车站顶棚跳上去。

▲ 79 – CRAZY CREW: Psycho colors!：和 49 一样，这次要从天桥跳上巴士。

▲ 13 – ANTI–TAG: Watch out!

▲ 16 – HAZE: Hazey–daze：这个也要跳巴士，从公园附近的天桥上跳，拿到之后立即跳下来不然就被巴士带出 Exit 了。

▲ 47 – MELTING POT: Home of the brave

▲ 50 – HAZE: Haze amaze!：要一定的加速度才可以拿到。

▲ 80 – BOMB MASTER You da bomb!

▲ 81 – SOUND CRUSH Mix it up：在得到 80 的房顶上朝对面跳。

▲ 83 – B BOSE Pray for rain：公园附近，在天桥栏杆上滑一下用最大速度跳上去。

▲ 12 – DRAGON: Dragon crew who are you? / 46 – ILL WRITER: Spray me：两个在一起。

▲ 14 – EDGE: Edge you out：从上往下数第三条小巷里，藏在广告牌里。

▲ 48 – BREAK: Break it up!：第二条小巷和第三条小巷之间。

▲ 82 – SARU: A head of the crowd

Kogane-Cho

▲ 18 – HAPPER: Break it!：从 Monster of Kogane 这关的初始地点一直向前走，跳上尽头的红色栏杆一直滑行，经过一个浅滩后继续滑行。

▲ 20 – SLIDE: Watch yer back：拿 18 中途的浅滩上。

▲ 22 – BABOO: It's epidemic：从左边一直顺着滑过去。

▲ 52 – EBISU PIN: Ride the wave!：在 85 旁边的房子里。

▲ 55 – HAZE: Haze craze：一块大空地后面的小巷。

▲ 85 – KARATE CHOP: Hi–yaaa!

▲ 87 – MAD BANANA: Return of the super ape!

▲ 88 – TWOSOME: Slapstick duo：从楼上跳上墙壁滑一下再跳才能拿到。

▲ 19 – PLUG: Plug your hole!：地图下方的 U 型隧道，两个出口之前的通道里。

▲ 51 – YELLOW MAGIC: Cubizmo

▲ 84 – MONKEY MAGIC: Funky monkey

▲ 17 – RYU: Ryo baby!

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

▲ 21 – NUTS: Buck–nutty!

▲ 54 – MUDDY: Muddy waters drown no soul

▲ 86 – HARA KIRI: Fatal Regrets

▲ 53 – CHEAP: Cheap and street

▲ 89 – LIL' DEVILS: Devil may care：从上面在电线上滑下来跳起来拿。

Benten-Cho

▲ 25 – CHUPA CHUPOP!: Be bop

▲ 57 – COMPILE: Hunt and gather：这个要一直滑到大广告牌上然后二段跳（截图中的跳法是拿不到的）。

▲ 91 – DRAGON: Year of the dragon

▲ 58 – YA–MAN: Chill Out

▲ 59 – GRAFFITI TERRORIST: Make your mark：步行街与商业区的连接处。

▲ 92 – QUIET DUB: Go to sleep

▲ 23 – RECO: Record fanatic：60 附近，往天桥那边走，在 Jet Graffiti 或者 Jet Technique 关卡路上会有停着的白色卡车，从白色卡车跳上路上行驶的粉红卡车，在粉红卡车上跳起来拿。

▲ 60 – JO: Smooth as silk：地图右下角，从楼梯栏杆跳到左边的广告牌才能拿到。

▲ 61 – HAZE: Gaze at Haze：地图中间上方。

▲ 93 – JAPAN CREW: Hip hop festival

▲ 94 – JET GUY: Pull my finger：从楼梯栏杆上滑行跳到空中人行通道，跳上图中黄色方框所示的铁板，等它移动到右边就能拿到。
95 – HAZE: Purple Haze：同样位置，按绿线所示路线即可。

▲ 26 – THE FOOL: Skate puppet：这里需要踩墙二段跳才能上去。

▲ 27 – HAZE: All across the globe：这里朝右看会发现一个 U 型栏杆，一直滑到对面然后踩墙二段跳。

▲ 24 – E.O.C: Every other caption：从蓝色建筑物进去一直到楼顶，从环形栏杆上滑到尽头然后大跳越过一栋楼跳到图示位置，再次大跳到左边楼顶。

▲ 56 – SEA CAT: Meow!：见 24，环形栏杆的尽头起跳。

▲ 90 – TAKARA: Reaching out：唐人街和商业区的通道上方。

Bantam Street

▲ 28 – JURASSIC 5: The world famous beat junkies：从加油站上方开始，顺着涂鸦瓶的路线连续踩墙跳，在尽头的两个广告牌之间。

▲ 29 – MIX MASTER MIKE: MIXMASTERMIKE：从加油站跳到中间的地铁轨道上，回头就能看到。

▲ 62 – JURASSIC 5: Rockin the decks with original beats

▲ 63 – MIX MASTER MIKE: Funky hip-hop scratching

▲ 96 – JURASSIC 5: Jurassic-5 Quality Control：路边有一栋可以进入的楼，走到三楼，打破玻璃直接跳出去。

Grind Square

▲ 30 – ROB ZOMBIE: House of 1000 corpses

▲ 64 – ROB ZOMBIE: Call of the zombie

▲ 97 – MIX MASTER MIKE: Eye of the cyklops

▲ 98 – ROB ZOMBIE: American made music to strip by

解锁型Graffiti Souls

编号 & 名称	取得条件
01 – BEAT: Beat the clock	开始游戏
02 – GUM: Pop!	完成 Gum 的挑战
03 – TAB: Tab me	完成 Tab 的挑战
04 – COMBO: Don't push it, kid!	用 Combo 在 Beat 的比赛中取得胜利
05 – PIRANHA: Beware my bite!	完成 Poranha 的挑战
06 – GARAM: Freaky deaky	完成 Garam 的挑战
07 – MEW: Purr like a kitten, fight like a tiger!	完成 Mew 的挑战
08 – CUBE: Fear me	用 Cube 完成 Gum 的挑战
09 – YO-YO: Yo yo, baby!	在和 Yo-Yo 的比赛中取得胜利
10 – SLATE: You gotta cheat to solve puzzles	完成 Slate 的挑战
31 – POISON JAM: Land of monsters	解锁 Poison Jam
32 – NOISE TANK: It's a wonderful chemical world	解锁 Noise Tank
33 – LOVE SHOCKERS: What a shock!	解锁 Lover Shockers
34 – GOLDEN RHINOS S: Golden Rhinos	解锁 Goji
35 – BEAT: Beat this!	开始游戏
36 – GUM: Minty cool flavor	完成 Gum 的挑战
37 – TAB: Pull the tab	完成 Tab 的挑战
38 – COMBO: Watch my moves!	用 Combo 在 Beat 的比赛中取得胜利
39 – PIRANHA: Sharpest teeth!	完成 Poranha 的挑战
40 – GARAM: Man with a plan!	完成 Garam 的挑战

编号 & 名称	取得条件
41 – MEW: Sweeter than sugar	完成 Mew 的挑战
42 – CUBE: Tougher than you	用 Cube 完成 Gum 的挑战
43 – YO-YO: Yo! 3D	在和 Yo-Yo 的比赛中取得胜利
44 – SLATE: Blue slate	完成 Slate 的挑战
65 – POISON JAM: Rip You to shreds	Kogane-Cho 的剧情关卡全部得到 Jet 评价
66 – NOISE TANK: Noise destroys!	Benten-Cho 的剧情关卡全部得到 Jet 评价
67 – LOVE SHOCKERS: Shock the system!	Shibuya-Cho 的剧情关卡全部得到 Jet 评价
68 – GOLDEN RHINOS L: Golden Rhinos	Grind Square 的剧情关卡全部得到 Jet 评价并通关
69 – KABUKI JAM: Theater of sound	开始游戏
70 – EDGE: Off the edge!	开始游戏
71 – MONKEY BUSINESS: Don't monkey around!	开始游戏
72 – BREAKER: Breaker breaker!	Combo 加入
73 – CUB-WRITER: Goof-off!	Piranha 加入
74 – TOKYO UNDERGROUND: Let's play ball!	Garam 加入
75 – MUSIC: Music lover	Mew 加入
76 – GRIM REAPER: Sick town	Cube 加入
77 – VANDALISM: Spirit of the art	Yo-Yo 加入
78 – W.S.W: Wild style wars!	Slate 加入
99 – POISON JAM: Jam to the venom	Kogane-Cho 的剧情关卡全部得到 Jet 评价
100 – NOISE TANK: Trancified	Benten-Cho 的剧情关卡全部得到 Jet 评价
101 – LOVE SHOCKERS: Heartbreaker	Shibuya-Cho 的剧情关卡全部得到 Jet 评价
102 – GOLDEN RHINOS XL: Golden Rhinos	Grind Square 的剧情关卡得到 Jet 评价，并通关一次

本作的奖杯无论从时间还是技巧都要求非常的高，部分奖杯非常考验玩家耐心，100% 并不是十分容易，所以这个坑是否要开，在玩之前一定要考虑清楚。不过游戏的诚意十足，不但支持中文，线上语音、交叉游戏一个都不少，是目前 PSV 上为数不多的联机休闲作品。而且本作特别强调线上联机，不少奖杯通过好友配合也可以使难度骤降。所以喜欢同乐的你还等什么，快加入杀海盗的阵营中来吧！

文 nyxhk　编 苍穹　美编 心の永恒

ACT
维京海盗大战 | 必须记忆卡
When Vikings Attack! | 589MB
Clever Beans | 2012 年 11 月 7 日 | 港版 | 1 ~ 4 人
零售版：–/ 下载版：80 港币 | 无对应周边 | 对应玩家年龄：全年龄

全奖杯路线

奖杯总数	13	铜杯	9	银杯	3	金杯	1	白金	0

1. 在打主线的同时，尽量熟悉各关的特点及敌人的出兵点，并解锁每关的章节特殊要求的奖杯，并尽量解锁每一关的特殊人物。

2. 联系一位好友，刷快速获胜及 50 场胜利的线上奖杯。

白金难度	8/10
白金所需时间	20 ~ 50 小时
在线奖杯	2
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

3. 进行扫尾工作，刷每关的三星，并获得全部维京人物，解锁全图鉴。

维京小贴士：①通过 LR 键不停地旋转物体，不仅可以避免让敌人抢走东西，还可以对敌人造成极大地杀伤；②尽量不要用染色弹同化敌人让自己的队伍过于庞大，会影响速度（毕竟队伍大了不好带了）；③利用好三种特殊人物，功能分别为加速、举起重物、接到对方发来的东西。

甜甜圈（铜杯）

取得条件：在“游乐场”关卡中丢甜甜圈并套住某物

奖杯说明：在第一个场景取得甜甜圈后，扔至第三个场景中间的柱子上就算成功，建议先消灭敌人，再做尝试。扔的时候站位尽量靠后。

穿越马路（铜杯）

取得条件：在“公路”关卡中未被车子撞到

奖杯说明：这关千万不要贸然行动，看好敌人和车子的方向再进攻，没有进入队伍中的人撞死了是没事的。十字路口的场景尽量躲在左下的角落中。最后的 BOSS 战采用先吸引再打红绿灯开关的战术，然后迅速躲进安全区域，通关方可解锁该奖杯。

值班时间（铜杯）

取得条件：把医生的车子搬回职场

奖杯说明：地点在“夜生活”，开始的时候有个绿色十字标识的车子，把它搬到最后的医院就算成功。前两个场景把车子放置最左上角，专心打敌人，之后在倒数第二个场景由于没有死角，要把车子向右扔到右边场景。只要保证全程不死到达最后场景，就能得到奖杯。

蛋糕守护者（铜杯）

取得条件：成功保护蛋糕

奖杯说明：地点在“乡村盛典”，这算是所有铜杯中难度最高的一个，由于蛋糕在最后的一个场景，一旦失误，所有部分都需要重新来过，非常考验耐心。最后场景首先杂兵战，要引仇恨，让他们向蛋糕位置的反向打你，一波一波解决。随后的 BOSS 比较聪明，基本上老是往蛋糕方向走，这个时候一定要拿起蛋糕。或者藏在左上角帐篷处，然后挡在他的前面利用防反，反复消耗他的血量。坚持几次必定成功。但如果蛋糕散掉变成三层的话就算失败了。如果有机友的话，那一切就会变得非常简单，一人举起蛋糕，一人专心进攻即可。

古董守护者（铜杯）

取得条件：成功保护珍贵古董

奖杯说明：地点在“博物馆”，由于古董出现在开始的场景，敌人的 AI 不高，再加上古董不像蛋糕一样容易损坏，故此奖杯难度不高。

矛盾（铜杯）

取得条件：抓住自己丢出的物体

奖杯说明：最简单的一个奖杯，最早在“城市街景”的场景里就能解开。找一个路标盘，通过反弹再拿到即可，请参考下图，向标示盘扔，再接到就能获得。

天旋地转（铜杯）

取得条件：在“屋顶”关卡中从未从屋顶掉落

奖杯说明：不能掉下楼，被敌人打下去的也不行，由于最后的 BOSS 战不可能掉下，所以此场景相对简单。

全倒 !!!（铜杯）

取得条件：使保龄球击中海盗

奖杯说明：地点在“购物中心”，打到中盘会有保龄球馆，把保龄球炸下来，击中敌人即可。

海盗杀手（银杯）

取得条件：于任务模式中累积击倒 25000 名海盗

奖杯说明：其实流程中通关一遍杀死的敌人就接近 1 万 2000 人了，刷三星的时候必然能得到。

速度之王（铜杯）

取得条件：5 秒钟赢得线上对战

奖杯说明：如果两个人对抗的话确实很难，因为就算是 1 分钟一局也未必能分出个胜负。但是刷起来却异常简单，找个大物件砸过去吧！

线上冠军（银杯）

取得条件：于线上对战中取得 50 场胜利

奖杯说明：3 局为一小局，需要打 50 小局，共 150 次。最重要是需在公开模式下，也就是说 PS3 线下双手柄的方法无效。刷起来也就 1 个多小时便能取得。

坚持下去（银杯）

取得条件：于所有的单人挑战中获得金星

奖杯说明：这是本作最难的奖杯，只能单人完成总共 42 个任务，每关 3 个，对死人数、通关时间和分值都有要求。只有不死才能达成 Combo，不少关卡的前期和中期一定要打好基础，把 Combo 乘到 10 以上，这样分数才能高，偶尔也能三颗星星一起同时获得，同时可以分小节刷；至于时间，尽量要全程不死，速杀 BOSS，打敌人时尽量站在一边，让两拨敌人站在对面，避免腹背受敌，越是有小东西的场景越要小心，最好的办法就是要不停的仍物体，让自己始终保持进攻的姿态。总之完美需要耐心与时间，非常考验玩家的毅力。

海盗 100%

金杯

取得条件：完成所有关卡，取得所有角色和其他奖杯

奖杯说明：由于人物需要坚持到本关结束后不死才算收集到，故每关的BOSS战尽量要无伤攻略。普通人物可以从场景边缘刷出，所以不难，但隐藏人物只有特定地点才能出现（详情请参考下面的全隐藏人物获得方法），而且人物只有一个，死了的话只能重新开始，至于怎么保护到最后就看玩家自己的本事了。双人联机也是可以取得的，一个人拿人物，另个人专心进攻即可，这样难度会降低很多。

16 号：默剧演员

地点“城市街景”，左下角的三个垃圾桶随机出现，没有刷出来的话这一小节重打即可。

24 号：伤患

地点“夜生活”，最后一个场景，炸掉右侧的救护车。

28 号：摇滚巨星

地点“水管工厂”，第一步先打开第一个开关；

28 号：摇滚巨星

第二步，向回走，找到第二根螺丝；

28 号：摇滚巨星

第三部，将两个螺丝均放置第二个位置，然后打开第二个开关，并拿起第二个螺丝，走到上图位置；

28 号：摇滚巨星

最后一步，向对面的红色按钮扔去，就能打开人物的大门。

29 号：机器人

地点在“水管工厂”的第三场战斗后的一个场景。将螺丝扔进管道的同时迅速跑向大门前，一定要按加速键。

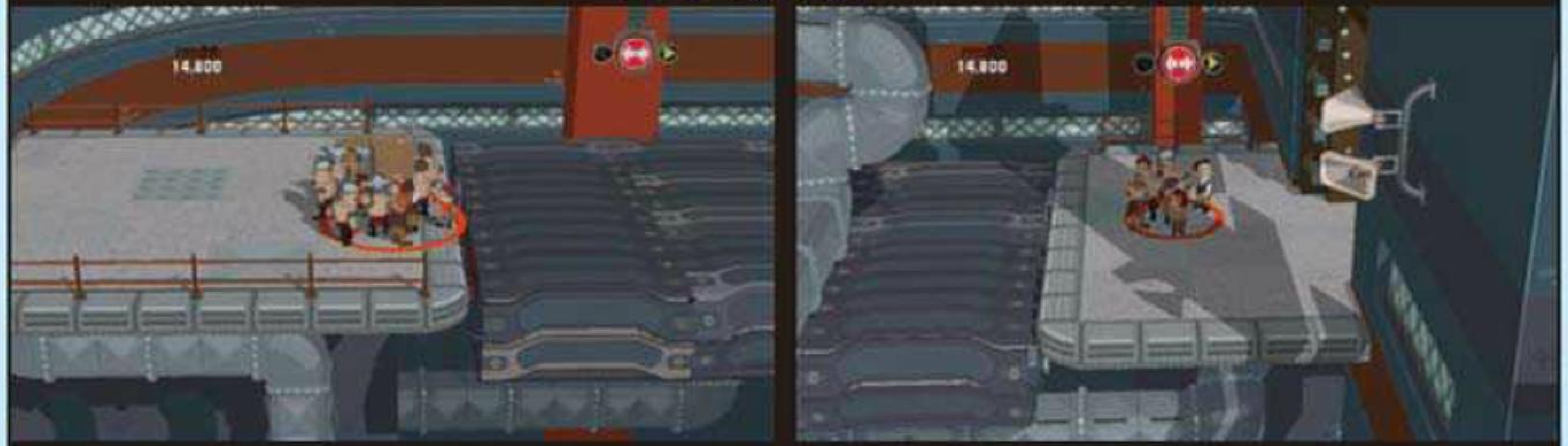
35、36、37 号：恐龙装、木乃伊、太空人

地点“博物馆”，分别炸破右侧的恐龙蛋、右上角的木乃伊棺木和最后场景右侧的太空船。

41 号：超级英雄

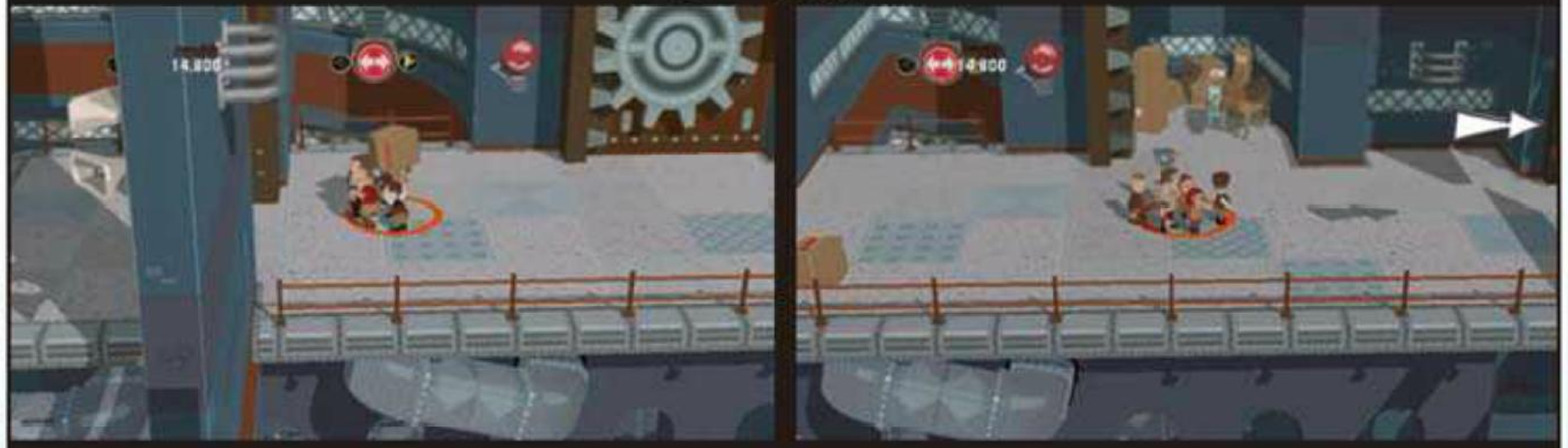
地点“公路”，具体位置在十字路口那张图，先把右边的红色电话亭拆下来，然后用任意东西砸4、5次，或者用红色顶盖的小轿车均可以砸出。

45 号：试作品



地点“出货中心”，第一步先用货物砸第一个开关，拿起货物走到对面打开门；

45 号：试作品



回到最初的位置再次重复刚才的步骤，并扔向门后的第三个开关，就能看到试作品了。

48 号：遇难者

地点“游乐场”，用球打掉所有的鸭子出现。

49 号：跳跳僵尸

用第一个场景的锤子来打最后力量台出现。

68 号：盔甲

在“动物园”最后的场景，要留下左上角的染色弹，并在BOSS 战中收服对方角色，收服后我方盔甲也只怕炸弹。

全人物简易获得方法

玩家可以在联机时将分享精神发扬光大，相互传送对方没有的人物。以 A、B 表示两名玩家，A 有 B 没有的人物，B 则是要刷的那个人。建议选择“出货中心”那关，到最后的 BOSS 战处，B 跳崖自杀，A 分给 B 一半人物，以此循环直到 B 拿到没有的人物为止。如果 A 没有 B 想要的人物的话，双方都自杀即可，还是会从 BOSS 战那开始。这里刷人最方便，安全性也最高，因为 boss 实在太好打了，想过关的话 3 秒钟解决战斗。

文 打喷嚏的青蛙 编 苍穹 美编 心の永恒

RPG	纸盒战机 W		必须记忆卡
	ダンボール战机 W		2123MB
	Level-5	2012 年 10 月 18 日 日版	1～6 人
零售版：4980 日元 / 下载版：4480 日元	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

《纸盒战机》是 Level-5 在 2011 年推出的一个全新品牌，除了游戏外，还有动画、漫画甚至卡片游戏等衍生产品。《纸盒战机 W》讲述的是前作一年后，世界因为 LBX 暴走事件再次陷入混乱，大空弘和前作主角山野坂用他们的 LBX 挽救世界的故事。游戏中拥有很多不同种类的武器供玩家选择，还能根据喜好 DIY 出只属于自己的 LBX 参加战斗。游戏质量上乘，虽存在一些小 BUG，但瑕不掩瑜，依然是一款很值得一玩的作品。

白金路线

奖杯总数	45	铜杯	28	银杯	14	金杯	2	白金	1

游戏中的奖杯都不会错过，合理的奖杯顺序安排会让奖杯拿起来更顺手。推荐顺序如下：

白金难度	6/10
白金所需时间	50 小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	有
硬件需要	无

1. 将游戏通关一次，期间熟悉游戏各项操作，累积 FINAL BREAK 数量。

2. 用代码调出特洛伊机体，并且通掉所有的排名赛。这其中不停更换主角的装备，升满装备的熟练度，累积打断敌方超必杀数量。

3. 在排名赛的最强ミノタウロス里练到 190 级左右。

4. 找个玩家把 3 个联机奖杯完成。

5. 把横版游戏、呼出战斗以及支线任务做完。

6. 把等级练到 200 级。

君は最高の LBX プレイヤーだ！

白金

取得条件：获得其余的所有奖杯

ランキングバトル 100 位到达

铜杯

取得条件：排名赛升到 100 名

ランキングバトル 50 位到达

银杯

取得条件：排名赛升到 50 名

ランキングバトル制霸！

金杯

取得条件：排名赛升到第一名

奖杯说明：在游戏中的记录点选择第二项，再选择第二项就是排名挑战了，可以单人进行也可以找朋友联机。排名赛 160 位开始就要一位一位按顺序打，不能跳，通关后才能打到第一位。比较简单的方法是在通关以后，输入密码“ばくゆうぶむんご”，然后即可在ミソラ驿前车站后方的店买到 MG トロイ，只要战斗中按↓切换为远程武器，然后攻击就可以了。由于机体的攻击力完全依存于芯片，每过 10 层就会开启更强的芯片，要及时替换。战斗中所有我方角色记得带满回复药。游戏更新后机体的攻击速度虽然比以前慢了，但依旧强力。

ガシャポン初挑战

铜杯

取得条件：第一次使用游戏中的扭蛋机

奖杯说明：游戏中的 LBX 部件、武器等不仅可以在商店里购买，还能通过扭蛋机获得，使用一次商店边摆放的扭蛋机即可获得此奖杯。

クエスト初达成

铜杯

取得条件：第一次完成游戏中的任务

クエスト制霸！

银杯

取得条件：完成游戏中的所有任务

奖杯说明：本作共有 30 个任务，由于有玩家反应完成了全部任务却拿不到奖杯，因此记得在最后一个任务完成之前先记录。任务过完后，シ－カ－ボ－ド全部的讯息记得都要看完，并且确认任务之前有了星号。

初めての呼び出しバトル

铜杯

取得条件：第一次完成游戏中的呼出战斗

呼び出しバトル制霸！

银杯

取得条件：完成游戏中所有的呼出战斗

奖杯说明：拿日本的商店街举例，呼出战斗就是游戏中商店边上方形围栏，靠近调查会出现名字，选择后进入战斗。一共有 31 个人，初期不会全部出现，需要排名赛打通之后 31 人才能出全，因此建议先通排名赛。

マイ LBX ネ－ム

铜杯

取得条件：更改机体名字

奖杯说明：改名就在设置机体的最后一栏，随便改个名字之后退出就行了。

物语の始まり

铜杯

取得条件：开始游戏

LBX を手に入れた

铜杯

取得条件：获得 LBX

LBX の变更

铜杯

取得条件：换乘 LBX

奖杯说明：待剧情发展到最后一章，需要操纵别的人物进行战斗，属于剧情奖杯。

コアカスタマイズ

铜杯

取得条件：机体设置里改变核心设置

奖杯说明：机体设置里有很多选项，其中有一个能改变电池以及马达的，随便设置一下退出即可。

LBX ダンジョンバトル初挑战

铜杯

取得条件：初次通过 LBX ダンジョンバトル

LBX ダンジョンバトル制霸！

金杯

取得条件：通过全部 LBX ダンジョンバトル

奖杯说明：所谓的ダンジョンバトル就是GAME CENTER里那种圆形的机器，点击进入后是横版过关游戏。总共有九关，正常的是要从第一关打到第九关，之后再打一次第一关就可以拿到。由于这个奖杯也有 BUG 传闻，建议打过第八关的时候记录一下，之后再打第九关和第一关。

これがシ－カ－ボ－ド！？

铜杯

取得条件：初次使用信息系统

シ－カ－ボ－ドマスタ－

银杯

取得条件：使用信息系统回复信息 50 次

奖杯说明：信息系统在菜单中有选择。只要阅读够多的讯息就可以拿到的奖杯，随着剧情跟解任务，应该不会漏掉这两个奖杯。

1 章クリア

铜杯

取得条件：剧情模式通过第一章

2 章クリア

铜杯

取得条件：剧情模式通过第二章

3 章クリア

铜杯

取得条件：剧情模式通过第三章

4 章クリア

铜杯

取得条件：剧情模式通过第四章

5 章クリア

铜杯

取得条件：剧情模式通过第五章

6 章クリア

铜杯

取得条件：剧情模式通过第六章

7 章クリア

铜杯

取得条件：剧情模式通过第七章

8 章クリア

铜杯

取得条件：剧情模式通过第八章

9 章クリア

铜杯

取得条件：剧情模式通过第九章

10 章クリア

银杯

取得条件：剧情模式通过第十章

奖杯说明：以上皆为剧情奖杯，不会遗漏。剧情中会给出下个地点的提示，有时候没提示了只需要等待几秒不动就会出现。需要注意的是游戏后期有几场战斗时限定人物，最后一战时 3 个团队分开。因此光练主角是不行的，其他的人还是需要适当练练。

初通信对战

铜杯

取得条件：初次进行通信对战

通信对战初胜利

铜杯

取得条件：初次获得通信对战胜利

通信バトルで胜利した

铜杯

取得条件：初次获得通信协力战斗胜利

奖杯说明：联机的三个奖杯只需要找一个玩家，排名赛和对战各打一场并都获胜即可。

ア－マ－クラス100达成！

铜杯

取得条件：LBX 的等级达到 100 级

ア－マ－クラス200达成！

银杯

取得条件：LBX 的等级达到 200 级

奖杯说明：机体的等级游戏中用 AC 表示，达到 200 级满级即可解锁。

プレイヤ－Lv100 达成！

铜杯

取得条件：游戏角色的等级达到 100 级

プレイヤ-Lv200达成!
银杯

取得条件：游戏角色等级达到 200 级

奖杯说明：游戏中人物有经验值加成的技能，一直装着能节约不少时间。排名赛通关后会在 BOSS 战出现最强的ミノタウロス，用强力的トロイ可以在几十秒内解决战斗，应该是效率最高的方法了。

ファイナルブレイク初成功
铜杯

取得条件：初次达成 FINAL BREAK

ファイナルブレイクマスター
银杯

取得条件：累积达成 FINAL BREAK 30 次

奖杯说明：战斗中把最后一个敌人打到只剩很少 TP 时（基本就是比血槽的转弯处更少），发动必杀击破敌人就是 FINAL BREAK，战斗后获得的部件也会增加。在平时的战斗中要注意累积，初期敌人的 AI 比较低，很多都站着不会躲必杀，可以刻意多用几次。

必杀ファンクションブレイク
铜杯

取得条件：初次打断敌方的超必杀

必杀ファンクションブレイクマスター
银杯

取得条件：累积打断敌方的超必杀 10 次

奖杯说明：这两个奖杯在排名赛后期比较好解，后期的敌人经常会放超必杀，在敌方身上冒黄色的时候对其进行攻击，达到一定数量即可打断对方。

これが、Σオービスだ!
铜杯

取得条件：合体成功

奖杯说明：剧情发展到打大型机器人后，使用ペルセウス、エルシオン、ミネルバ这三台机体，等能量够了按下 R 键后再按 L 键即可合体。

必杀ファンクションマスター
银杯

取得条件：获得全部必杀技

奖杯说明：这个奖杯只涉及主角一人，把ヒロ的所有武器熟练度练满（25 级）就可以拿到了。

チャリン、チャリン
银杯

取得条件：获得 100 万金钱

奖杯说明：打排名赛累积很快就能超过 100 万。通关后缺钱的话可以去日本秋叶原地图的小巷内的门店转扭蛋，转之前先看看里面的物品，有个叫"月面"的能卖 11 万，反复转这个扭蛋即可。

友情の绊!
银杯

取得条件：全部伙伴加入

奖杯说明：随着任务完成必然会全部加入。

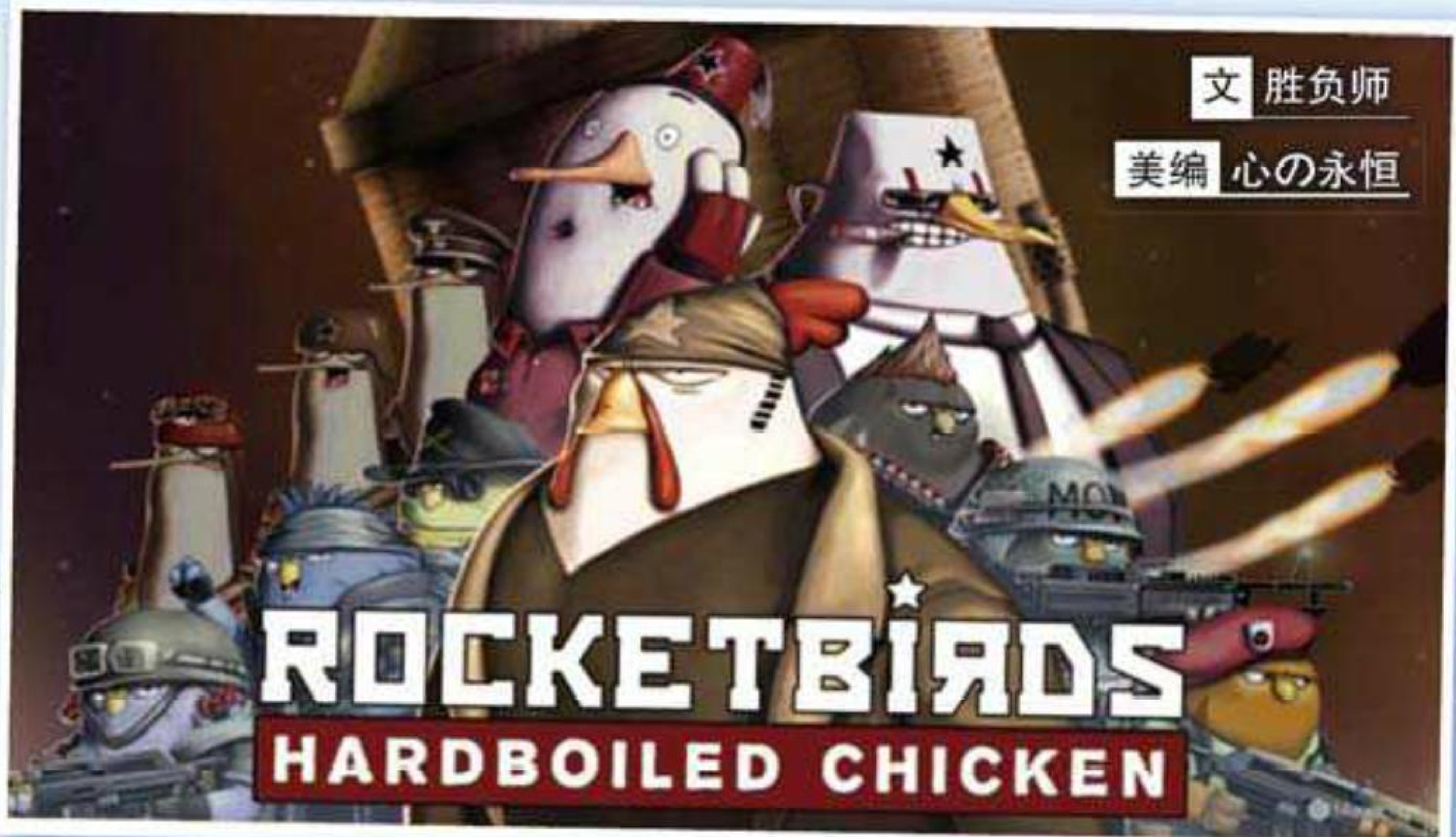
100体击破!
银杯

取得条件：击倒 100 个 LBX

300体击破!
银杯

取得条件：击倒 300 个 LBX

奖杯说明：游戏中敌人 LBX 数量众多，基本流程到一半时即可解开。



文 胜负师
美编 心の永恒

PSV 开通 PSN+ 服务后，港服有一款限定成为 PSN+ 会员才能购买的游戏，这就是 PSV 版的《火箭鸟 铁汉雄鸡》，由此可见 SCE 对于本作素质的自信。《铁汉雄鸡》由新加坡华人开发完成，是 PS3 和 PSV 上极少数有简体中文版的游戏。PS3 版曾因独特的艺术风格、出色的系统创意而备受好评，特别是用迷魂虫控制敌人行动的部分，不仅巧妙，而且诙谐有趣。这一次的 PSV 版并非简单移植，增加了新难度和新关卡，细节方面的调整也不少。无论有没有玩过 PS3 版，都可以从中体验新意。

ACT	火箭鸟 铁汉雄鸡			必须记忆卡
	Rocketbirds:Hardboiled Chicken			520MB
	SCE	2012年11月21日	港版	1～2人
	零售版：-/ 下载版：78 港币	无对应周边		对应玩家年龄：12 岁以上

白金路线

奖杯总数	30	铜杯	17	银杯	6	金杯	6	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	10 小时
在线奖杯	1
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	有
奖杯 BUG 或事故	可能有
硬件需要	有好友配合

1. 单人故事模式通关。PSV 版追加了"铁汉"难度，也就是 HARD 难度，不仅敌人配置更加犀利，更受不了的是玩家的弹药特别少，需要大量使用匕首刺杀敌人。考虑到有不少收集一定要用枪把敌人打过去才能取得，因此还是推荐大家一周目选择普通难度进行游戏。

2. 特别注意！正常通关过程中可对照攻略尽量完成收集部分，但因为本作的收集规则特殊，有遗漏是相当正常的。但是请小心，在通关之前千万不要用选关的方式去补收集，因为这样一来会造成"奖杯事故"，导致所有的累计型数据清零，这也就是为什么用选关的方法无法取得部分数量累计型奖杯，还有控制所有种类企鹅的金杯也是，这就意味着很可能为此重打一遍。

3. 完成全收集。在通关后，遗漏的收集要素在通关后用选关的方式补完，可以另存一个档。

4. 单机扫尾工作。不少关卡中都有彩蛋型的特殊条件奖杯，如果遗漏了，就有针对性地选关来补吧。

5. 联机模式通关。本作的联机奖杯只有一个，但是需要邀请好友来帮忙，而且通关时只有邀请方可以获得奖杯，受邀一方当雷锋。因此最好是找固定的机友，各作为邀请方将联机模式通关一次，互帮互助。

白金奖杯
白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯

任务完成
金杯

取得条件：打倒嘆子基，解放信天翁城市

奖杯说明：即单人故事模式通关。PSV 版追加了新难度，比较棘手，也不利于收集，因此一周目强烈建议选择普通难度。

糟糕的一群人
金杯

取得条件：邀请一位好友共同完成协力模式游戏

奖杯说明：本作中最麻烦的奖杯。追求白金的同学最好在购买本作之前就约好一位好友一起游玩，现找的话只能求助于论坛或微博，有不确定性。同时“白金路线里”也说到此奖杯的设计问题，两人互助需要通关两次。好在协力模式只有10关，解谜相对较少，但需要一点默契，因为有一些叠罗汉才能通过的地方，还有一些你在上层、我在下层才能解开的机关。大混战时一左一右交叉射击便能应付。推荐选择重型武器专家，以及两个免费下载的角色（狙击枪、粒子光枪），杂兵一枪一个，十分爽快。

铁汉海豹
铜杯

取得条件：杀死100只企鹅或复制鸡

铁汉杀人鲸
金杯

取得条件：杀死300只企鹅或复制鸡

奖杯说明：杀人数必须在同一周目累积，选关的话数字会清零。一个门里无限出的杂兵不算，但基本上见人就杀，杀到第十三章也解了。

不满的工人
铜杯

取得条件：找到3块标牌

反叛的劳工
银杯

取得条件：找到20块标牌

革命斗士
金杯

取得条件：找到45块标牌

奖杯说明：标牌是本作重要的收集要素，15关每关3个，详见“收集要素指南”。

飞行教练
铜杯

取得条件：持续10秒玩弄一个敌人

奖杯说明：对任意一个敌人进行连续射击，让尸体在空中停留10秒以上，非常简单。

自得其乐
铜杯

取得条件：让一只直升机企鹅被自己的导弹杀死

奖杯说明：空中战经常会出现白色的直升机企鹅，它们发射的跟踪导弹威力很大，但只要加速飞行，导弹是追不上铁汉雄鸡的。一发导弹打不死一只直升机企鹅，可以打到冒烟后引诱导弹击中直升机。

自作自受
银杯

取得条件：用企鹅自己的导弹杀死6只直升机上的企鹅

奖杯说明：数量是累计的，所以不要以选关的方式去拿。中后期的空中战会有两三只直升机企鹅一同出没，更容易命中。

氢气逃脱
银杯

取得条件：计时器上留下最少40秒的时间逃离大飞艇

奖杯说明：完成地点是在第八章第二个飞艇中，要在计时器还剩40秒以上逃离。时间虽说不是太紧，但玩家不能有太多失误，推荐在完成收集和杀光飞艇中所有杂兵的奖杯后再挑战。这里推荐使用霰弹枪，近距离秒杀杂兵，远距离可把敌人打到下一层，然后就不用管了。时间不够就选择从上一个检查点重新开始，多试几次，掌握敌人出现位置后就简单了。

门神
铜杯

取得条件：杀死30只刚出门的企鹅

奖杯说明：会无限出企鹅的地方都可以刷，推荐第10章街道上的那个门。

迷魂虫狂热
铜杯

取得条件：为30个敌人植入迷魂虫

奖杯说明：流程中有不少必须给敌人植入迷魂虫的地方。若担心数量不够，可在无限出兵的地方刷，被控制的敌人立即自杀即可。

上梁不正
铜杯

取得条件：在第六章中为黑星上的企鹅植入迷魂虫（单人游戏）

奖杯说明：目标企鹅位于漆黑的瞭望塔上，在去取红色IC卡的路上，不是一开始的那几个瞭望塔。

叛徒
铜杯

取得条件：植入迷魂虫时杀死20个敌人

奖杯说明：控制敌人时杀敌，基本上不需要刻意去刷。

迷魂鸟
金杯

取得条件：为每一个等级的企鹅至少一只植入迷魂虫，包括噗子基

奖杯说明：本作最具迷惑性的奖杯，必须在同一周目内完成，不能用选关的方法来补。全部等级的企鹅有7种，普通士兵、精英士兵（黑色）、红衣士兵、火箭筒兵（白色）、防暴盾兵、黑色精英盾兵和噗子基，克隆鸡不包括在其中。有五种企鹅在流程中一定会控制到，可能遗漏的有飞艇上的红衣士兵，还有就是黑衣精英盾牌兵，这种士兵在普通难度下，整个流程中只会出现一只！在第十二章的结尾处会从电梯上下来，在它身后放出迷魂虫即可。千万不要将它杀死，不然只能重打一遍！

驾驭闪电
金杯

取得条件：杀死铁汉模式中的超级布鲁诺

奖杯说明：并不需要把铁汉难度从头打到尾，在普通难度通关后选最后一章，可直接更换难度。不过这个最终BOSS与普通难度不同，要先杀光杂兵，然后打开通往BOSS场地的大门。超级布鲁诺只能用手雷炸头才能造成伤害，由于本作的手雷是背触操作的，颇为不便，所以一开始会有些抓狂。其实把手雷的方向调好之后，再扔手雷时方向是自动记忆的，建议战斗一开始就把手雷抛物线调成斜上45度左右。扔中BOSS后蹲下前滚一点，BOSS必定用中间高度的火箭炮反击，刚好可以用下蹲躲过去，然后站起来直接扔一个雷，再蹲下躲过火箭炮……如此反复，但注意不要离BOSS太近，不然他会用脚把玩家踢飞。只剩少量体力时，BOSS会开护盾，正面无敌，利用场地绕到其身后找机会扔手雷，利用两边通的场地还可以躲过低位置的火箭炮。场地中还有两个医药包用于回复，掌握规律后不难通过。

一石双鸟
铜杯

取得条件：用一颗手榴弹杀死2个敌人

太多太快了
银杯

取得条件：用一颗手榴弹杀死3个敌人

奖杯说明：在第十章和第十三章的杂兵大混战中比较容易实现，可以多试几次碰碰运气。

大炮王
铜杯

取得条件：用火箭筒杀死6个敌人

奖杯说明：在第八章的小飞艇中必须控制火箭筒兵，此时左侧刚好有六个杂兵，原地向左连开六炮，奖杯弹出。

噗子基独白
铜杯

取得条件：找到全四集噗子基发表电视演说的影片

奖杯说明：第十章有三个，第十一章有一个，具体参看“收集攻略”。

什么原因?
铜杯

取得条件：发射碉堡里的火箭

奖杯说明：第二章用IC卡开门后进入基地，下面明显位置有一个按钮，按一下即可。

方法派演技
铜杯

取得条件：在十三章中于皇宫电视扮演精英企鹅时自杀

奖杯说明：到达主控制室后不要下去，控制镜头前的精英企鹅，此时会自动发生剧情。

一枪毙命
银杯

取得条件：杀死10个敌人，一击杀死一个（单人游玩）

奖杯说明：用霰弹枪近距离杀杂兵来实现，注意不要开空枪。

雷射援助
铜杯

取得条件：将一个敌人撞向雷射门以杀死他（单人游玩）

奖杯说明：第六章后段有个镭射门，用迷魂虫控制杂兵撞上去。但是这个杂兵和一个标牌收集有关，在取得这个奖杯后可从上一个检查点重新开始，完成收集。

Vita动态
Vita计划
Vita动作
Vita攻略

强迫症患者

铜杯

取得条件：在第十一章末尾堆起全部的三只箱子（单人游戏）

奖杯说明：第十一章第三个标牌需要至少堆两个箱子才能拿到，多堆一个并不麻烦。

汉堡飞艇

铜杯

取得条件：杀死第三章中部署在飞艇上的所有企鹅（单人游戏）

顽皮飞艇

铜杯

取得条件：杀死第八章中部署在小飞艇上的所有企鹅（单人游戏）

胖子飞艇

银杯

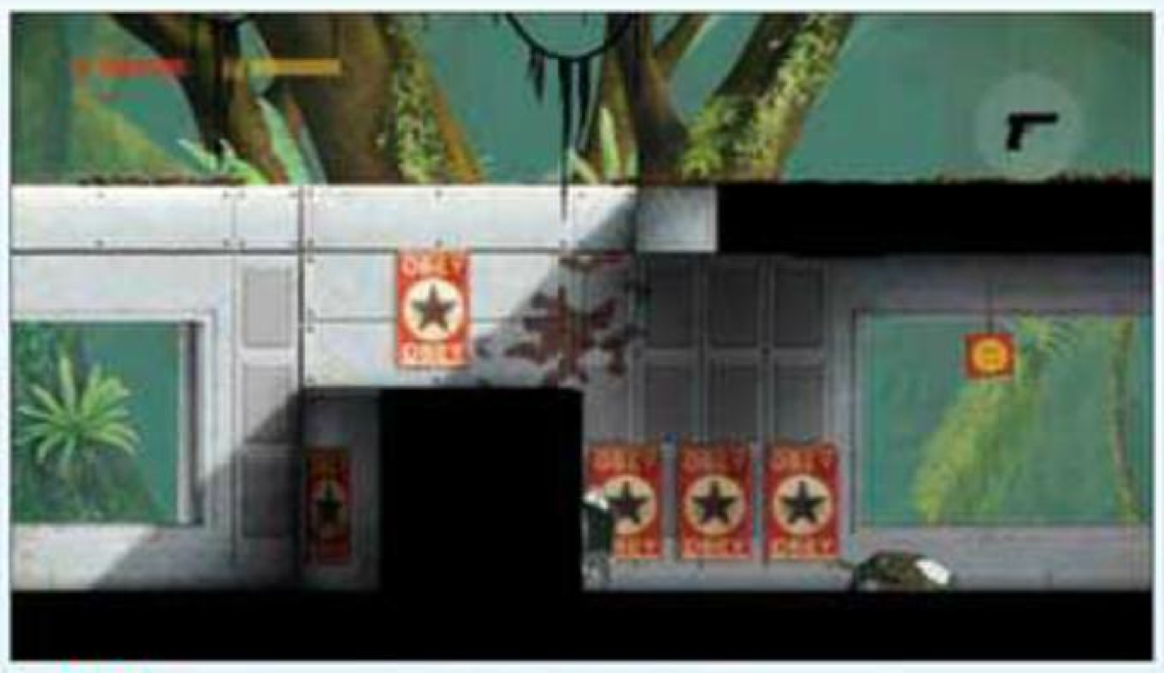
取得条件：杀死第八章中部署在大飞艇上的所有企鹅（单人游戏）

奖杯说明：飞艇上敌人数量是固定的，无限出兵的门只杀一个就算。最后自爆倒计时时注意别太快从出口逃离，等跳了奖杯再出去。

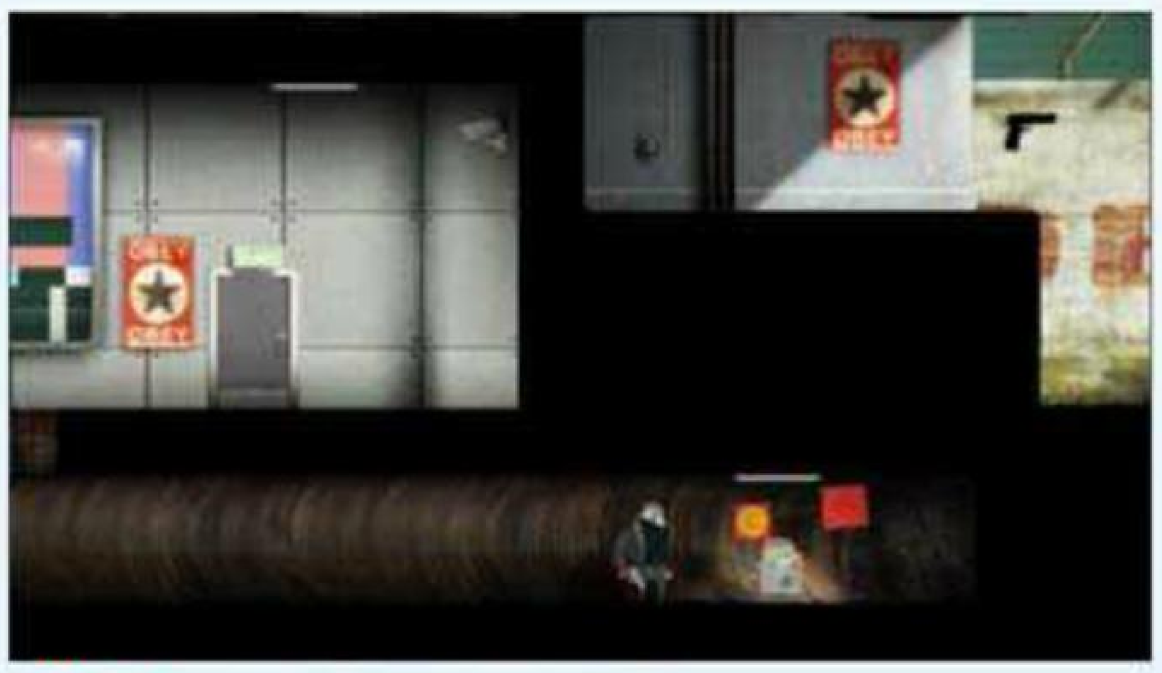
全收集图文指南

本作的收集要素比较奇特。首先，每关的三个标牌都必须按顺序收集，也就是第一个取得后第二个才会出现，取得第二个才会出第三个，为了收集经常要走回头路；其次，接触到标牌就算收集到了，把敌兵打过去接触到也算，这就需要玩家把特定位置的敌人留着不杀，没有攻略指导的情况下很容易误杀，因此请一定在关卡开始前先看一下以下的说明文字；最后再强调一次，不要在未通关前选关补收集，以免出现奖杯事故。与 PS3 版相比，PSV 版在一开始加了一章，原先的第一和第二章合并为第二章，第十三章整个重做了，收集位置自然与 PS3 版有些不同。另外，还有四段噗子基的演说需要收集，下文中也会有提示。

01-1 离起点不远处的上方，需要把敌人打过去接触



01-2 同样在明显位置，还是要把敌人打过去取得



01-3 返回给你 ID 卡的反抗军那里

02-1 到达向下管道处先不要下去，由上面一层进入

02-2 把箱子推到升降机处，到上一层垫脚取得

02-3 由管道落下去，中间位置可以看到，由右上平台把敌人打过去

03-1 进入飞艇，在上层最右上方的阴暗处

03-2 返回飞艇的外面，在最右边

03-3 飞艇自爆前先不要从出口跳下，往右再走一个画面

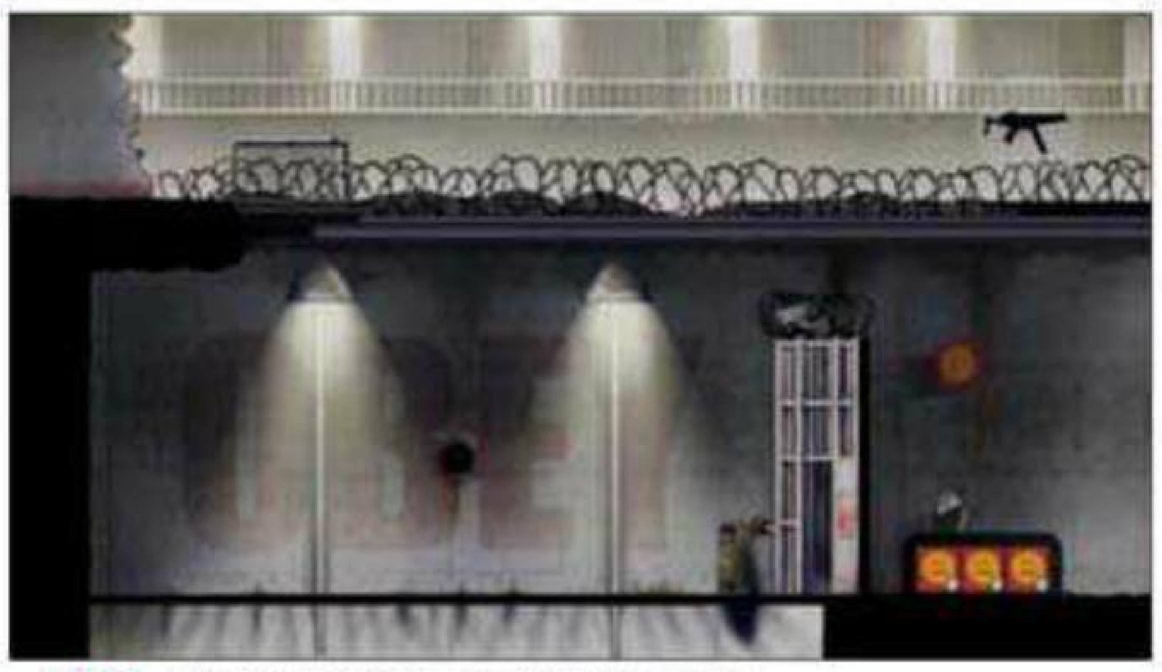
04-1 克隆鸡 57 号培养罐的上方

04-2 回到第四章的起点处，在最左边

04-3 山崖对面的小房间内，但这里的敌人之前不可以杀死！

05-1 到达有绿色 IC 卡的房间，利用升降机跳过去取得

05-2 第五章开始阶段拿箱子的地方



05-3 横向轨道车移动至标牌处落下取得

06-1 红色 IC 卡场景最右侧的黑暗处

06-2 回到第六章第一个瞭望塔左侧

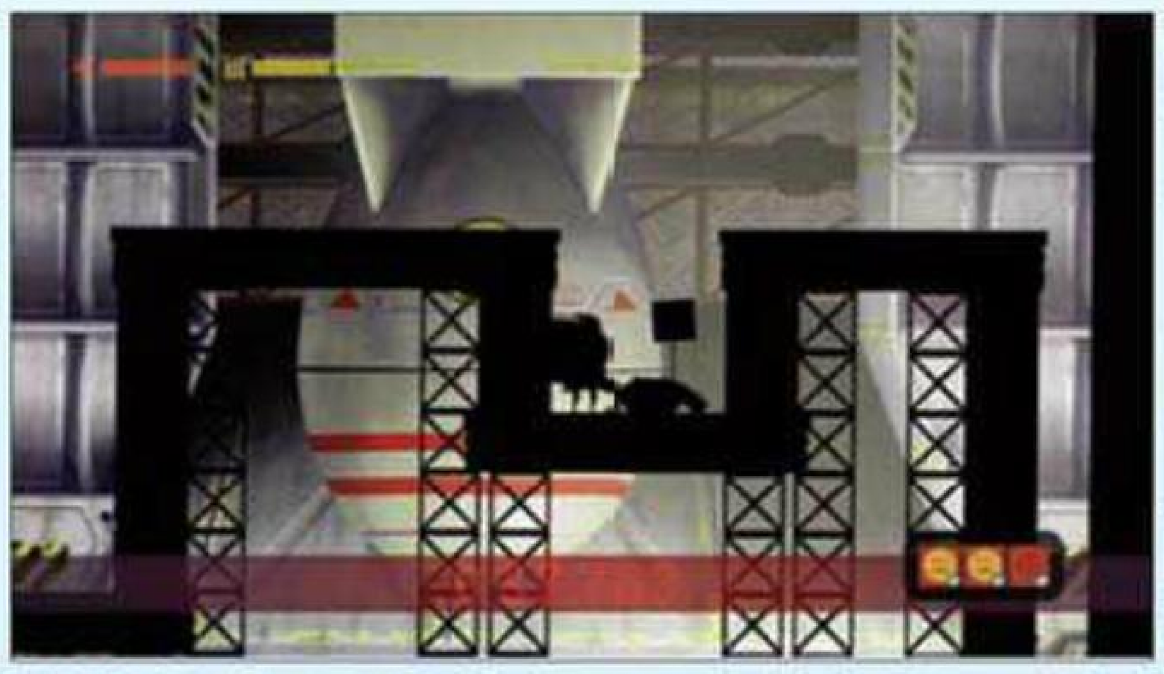
06-3 把一只叽叽歪歪的企鹅向左打过去接触标牌

07-1 第七章终盘升降机处控制杂兵取得，但此时千万不要开动升降机，直接自杀！

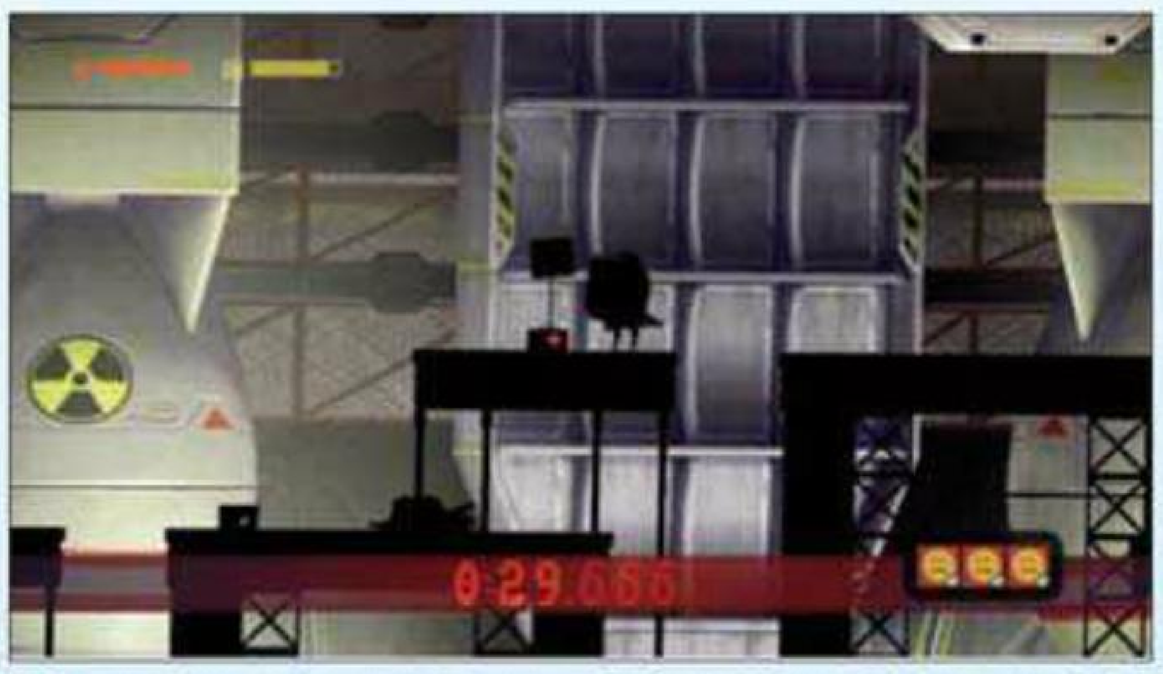
07-2 返回下层，控制一楼的杂兵一直往右跑就能看见

07-3 由上层投掷迷魂虫控制厕所里的杂兵，但之前不能将其杀死！

08-1 进入第二个飞艇一直向右走，右上方阴暗处



08-2 逃离飞艇时靠近出口的地方



08-3 取得第二个标牌后往回走一点，不用管时间倒数，以取得标牌优先

09-1 噗子基雕像的左上方

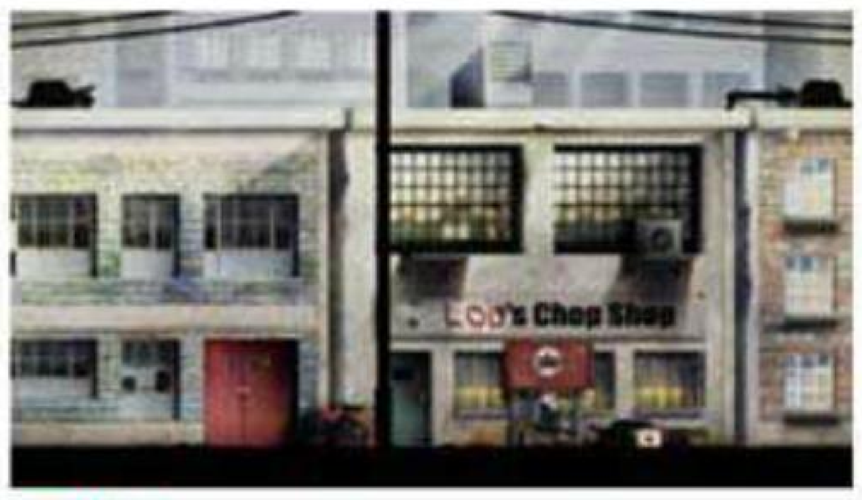
09-2 有噗子基投影的房间

09-3 由噗子基雕像房间的二层向右移动，在上方阴暗处

10-1 游戏中最难取得的一个标牌。需要把起重机上的企鹅用手枪打飞到对面楼上，但不能打死！玩家落到下层再跳上来，等杂兵从右边走出画面后跟上，把他打向远端的标牌。如果失败了请立即选择“从上个检查点重新开始”

10-2 返回起点，在上方的阳台上

10-3 由取得第一个标牌的位置慢慢往右移动，落在一个小平台上直接取得



演说 1 第十章街道上的一处红色开关

演说 2 第十章红色 IC 卡附近的一处红色开关

演说 3 第十章起重机左边走出画面

演说 4 第十一章地铁站里的一处红色开关

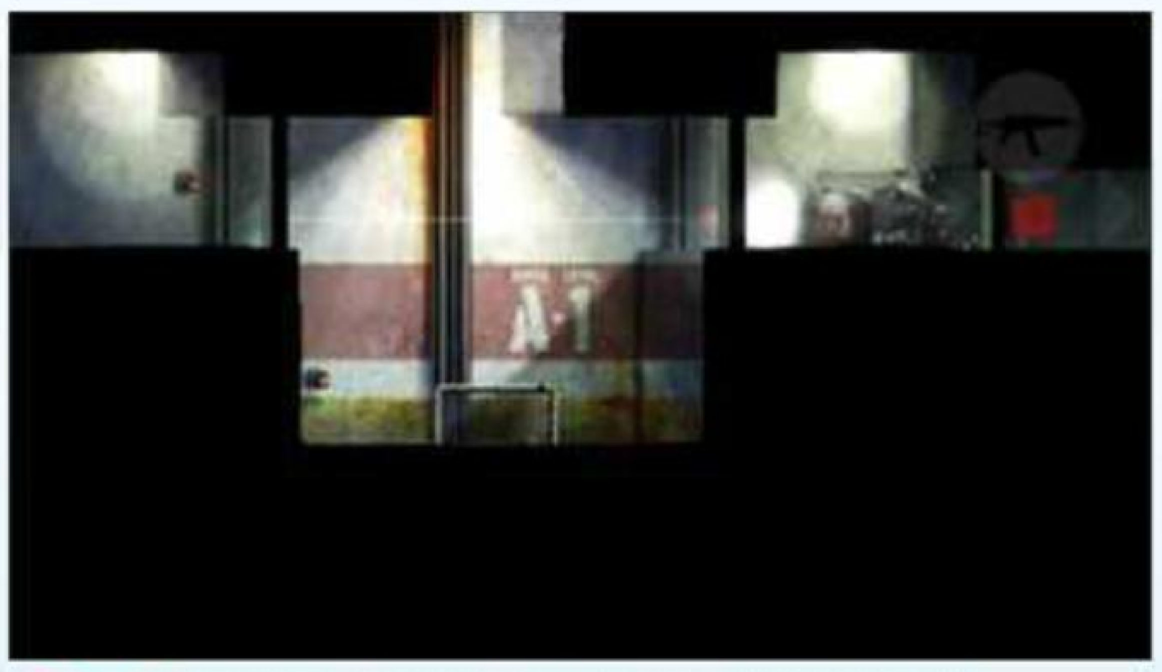
11-1 由通风管道出来时可以看到上方露出半个标牌

11-2 返回地铁站的通风管道

11-3 将三个箱子堆起来用电梯送上去，自己或控制杂兵都可以取得

12-1 控制杂兵降下升降机前可以看到一只精英企鹅，把他一直向左打

12-2 返回起点将上层的杂兵往左打，但一开始不能把他杀死！



12-3 第二个机关炮台的后面，等炮台降下后冲过去拿

13-1 取得绿色 IC 卡后继续往左走

13-2 有两个精英企鹅坐电梯下来的地方把敌人往右打

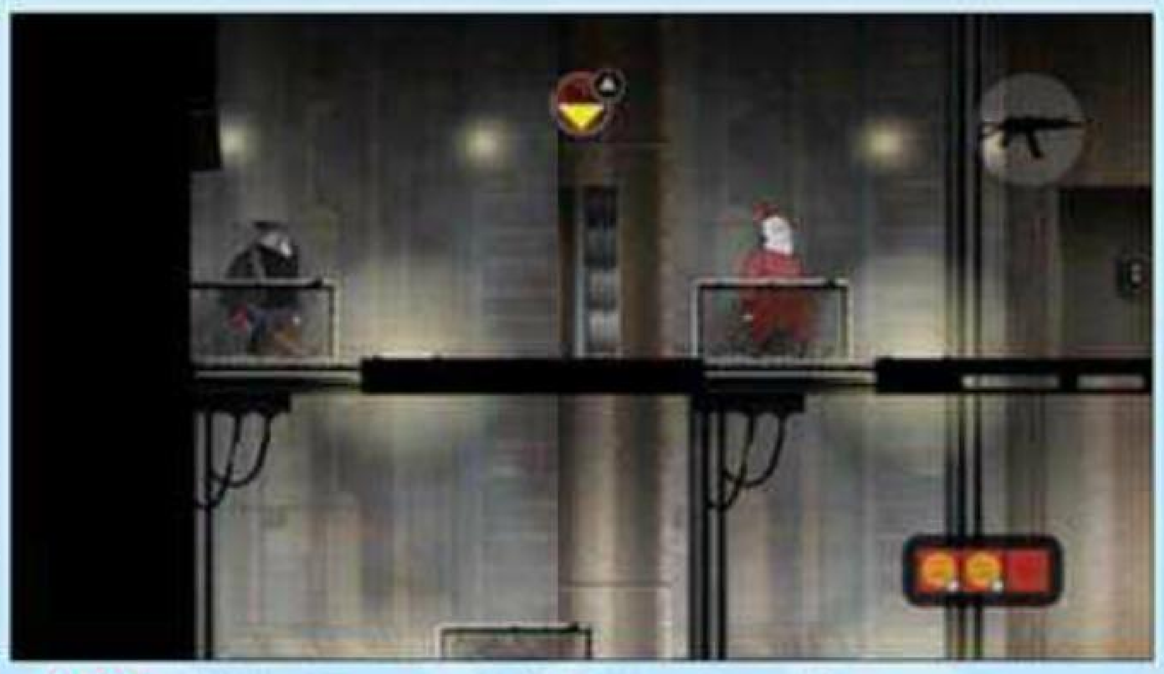
13-3 火箭发射架场地的最左侧

14-1 降落到火箭上后走到最右边

14-2 取得第一个标牌后走到最左边

14-3 进入火箭后在左侧阴暗处

15-1 干掉 BOSS 后控制监控室里的企鹅取得



15-2 乘电梯到最上层，跳起接触左上方阴暗处

15-3 噗子基走出舱门时控制它向上飘接触上方阴暗处

PSV游戏集锦

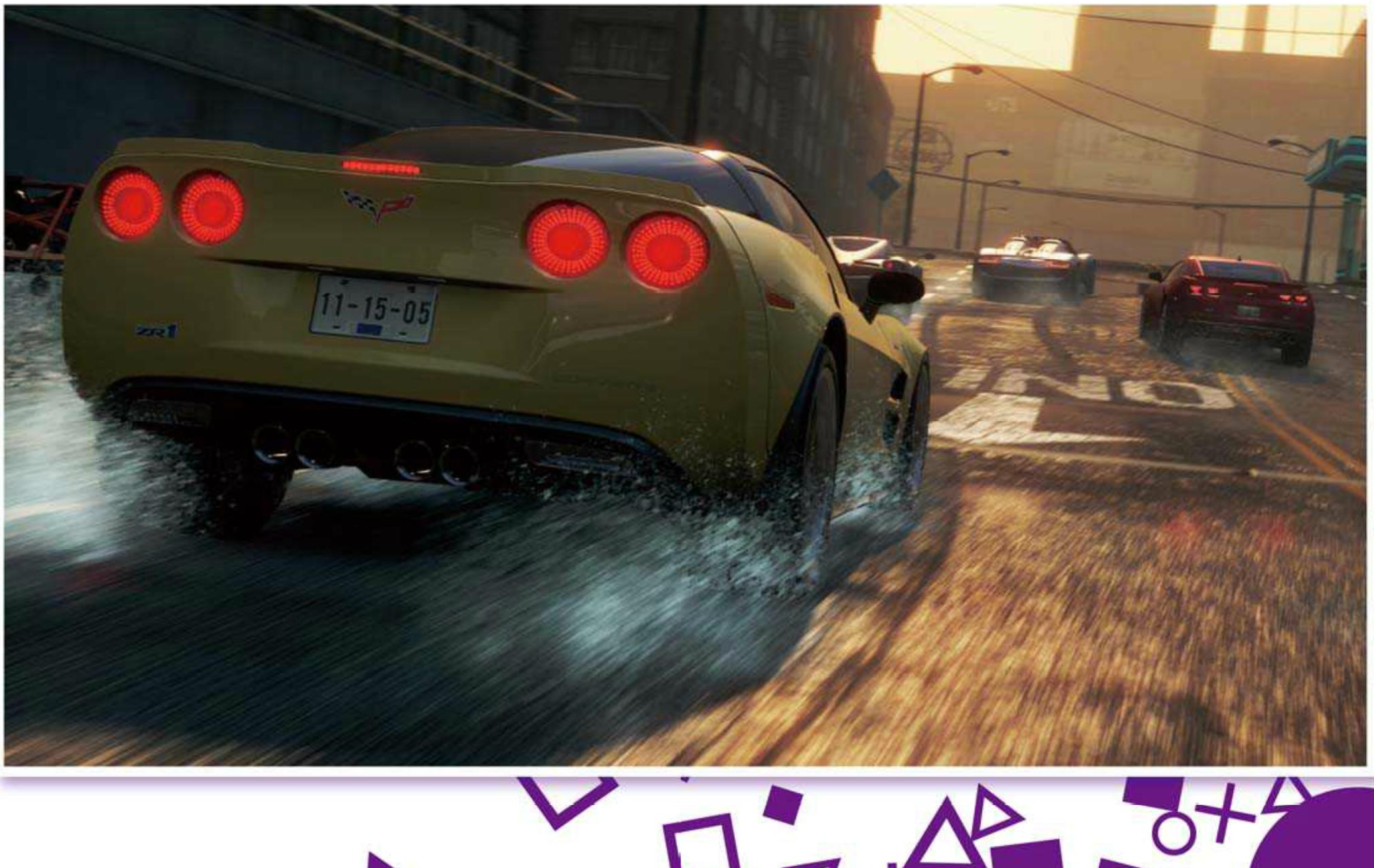
灵魂献祭 / 噬神者 2/ 梦幻之星在线 2 讨鬼传 / 闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明 / 心灵传说 R/ 海贼无双 2/ 狡狐大冒险 时空神偷 / 高达破坏者 / 瓦尔哈拉骑士 3/ 恶魔之眼 / 索尼全明星大乱斗 / 灾厄重生 /Fate/stay night 新星 / 刺客信条Ⅲ 自由使命 / 致胜一筹 / 开箱大作战 /NAX 音乐播放器

PSV 2.0固件更新介绍

PSV广告欣赏

特别收录——UFF终极游戏角色大战

对决 1：蝙蝠侠（蝙蝠侠）VS 美国队长（漫画英雄）
对决 2：毒蝎（真人快打）VS 隆（街头霸王）
对决 3：彼得潘（小飞侠）VS 林克（塞尔达传说）
对决 4：艾奇奥（刺客信条）VS 斯内克（潜龙谍影）
对决 5：春丽（街头霸王Ⅱ）VS 蒂法（最终幻想Ⅶ）


11-15-05
ZR1

PSV 专辑

PSV SPECIAL

VOL.4

Vita 动态

重大升级
PSV 2.0 固件更新介绍

让你的速度飞起来
PSN 下载提速教程

享受末日重生的游戏风暴
PSV 新年导购

DLC 天国

Vita 企划

逆境求存
PSV 2013 新作展望

Vita 劲作

梦幻之星在线 2
灵魂献祭（试玩版）

Vita 攻略

特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士 2
伊苏 塞尔塞塔的树海
小小大星球 PSV
PS 全明星大乱斗
灾厄 重生

使命召唤 黑色行动 解密
刺客信条Ⅲ 自由使命
Fate/stay night 新星
极品飞车 新·最高通缉
街头霸王对铁拳
DJMAX 旋风 曲调
初音未来 女歌手计划 f
信长之野望 天道 威力加强版

随书附送 AR 卡

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

PSV 专辑 4 光盘定价：35 元

本手册随盘附赠不能单独销售